

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DENGAN
APLIKASI *MINDJET MINDMANAGER 9* PADA KOMPETENSI DASAR
PENCATATAN TRANSAKSI AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG
UNTUK SISWA KELAS X AKUNTANSI 1 DI SMK KOPERASI
YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh:
DINI DEVI ARYANI
11403241007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
DENGAN APLIKASI *MINDJET MINDMANAGER 9*
PADA KOMPETENSI DASAR PENCATATAN
TRANSAKSI AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG
UNTUK SISWA KELAS X AKUNTANSI 1 DI SMK KOPERASI
YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Oleh:

DINI DEVI ARYANI

11403241007

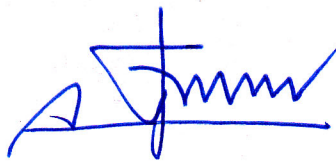
Telah disetujui dan disahkan

Pada tanggal 02 April 2015

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Abdullah Taman, SE. Akt., M.Si.

NIP. 19630624 199001 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:


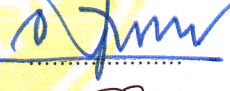
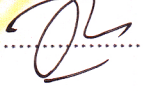
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
DENGAN APLIKASI MINDJET MINDMANAGER 9
PADA KOMPETENSI DASAR PENCATATAN TRANSAKSI AKUNTANSI
PERUSAHAAN DAGANG UNTUK SISWA KELAS X AKUNTANSI 1
DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015**

yang disusun oleh:

DINI DEVI ARYANI
11403241007

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 17 April 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dhyah Setyorini, M.Si.	Ketua Penguji		22-4-2015
Abdullah Taman, SE.Akt.,M.Si.	Sekretaris		22-4-2015
Mahendra Adhi N., M.Sc.	Penguji Utama		20-4-2015

Yogyakarta, 22 April 2015

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 0024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dini Devi Aryani

NIM : 11403241007

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AKUNTANSI DENGAN APLIKASI *MINDJET*
MINDMANAGER 9 PADA KOMPETENSI DASAR
PENCATATAN TRANSAKSI AKUNTANSI UNTUK
SISWA KELAS X AKUNTANSI 1 DI SMK
KOPERASI YOGYAKARTA**

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 30 Maret 2015

Penulis,



Dini Devi Aryani

NIM. 11403241007

MOTTO

“Cukuplah Allah menjadi Penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik Pelindung”

(QS.Ali’Imron: 173)

“Tak ada kesuksesan yang mengkhianati kerja kerasnya”

(DIAN PELANGI)

“Yang jarang bersyukur sering tak sadar apa yang sudah didupatkannya kini masih jadi mimpi orang lain sejak dulu”

(ADIMAS IMMANUEL)

“If you can dream it, you can do it”

(WALT DISNEY)

PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini mungkin tak seberapa.

Pengorbanan dan doa yang telah kalian berikan jauh lebih besar.

Mulut ini hanya bisa berujar ucapan terima kasih dari hati yang terdalam.

Teruntuk Mama Fatimah dan Bapak Suprpto, ST. sungguh baru ini yang bisa
anak mu persembahkan.

Sebuah karya sederhana dari perjuangan panjang di tanah rantau.

Semoga bisa membuat cemas, khawatir serta rindu kalian berbuah menjadi
senyum haru dan bangga.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DENGAN APLIKASI *MINDJET MINDMANAGER 9* PADA KOMPETENSI DASAR PENCATATAN TRANSAKSI AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG UNTUK SISWA KELAS X AKUNTANSI 1 DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015

**Oleh:
DINI DEVI ARYANI
11403241007**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran akuntansi dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* bagi siswa SMK jurusan Akuntansi kelas X dengan Kompetensi Dasar pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang dan mengetahui kelayakan media sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan pendapat dari siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Tahapannya meliputi 5 tahap yaitu: 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasian), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap *Development*, media dinilai kelayakannya oleh 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media, 1 praktisi pembelajaran akuntansi, 4 siswa uji coba perorangan, 10 siswa uji coba kelompok kecil dan 19 siswa uji lapangan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini melalui angket. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,73 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,10 yang termasuk dalam kategori Layak, dan 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,07 yang termasuk dalam kategori Layak. Respon siswa terhadap media ini pada saat dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan rata-rata menunjukkan Respon Positif dengan mendapatkan persentase $\geq 65\%$ setiap indikatornya. Dengan demikian media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi *Mindjet MindManager* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Akuntansi, *Mindjet MindManager 9*, SMK, Akuntansi Perusahaan Dagang, ADDIE.

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF ACCOUNTING MEDIA LEARNING WITH MINDJET MINDMANAGER 9 APPLICATION FOR TRADING COMPANY ACCOUNTING TRANSACTION CLASS X ACCOUNTING 1 SMK KOPERASI YOGYAKARTA ACADEMIC YEAR 2014/2015

**Oleh:
DINI DEVI ARYANI
11403241007**

This research aims to develop accounting learning media with Mindjet MindManager 9 application for vocational school students majoring in accounting class X with basic competence of the registration of the trading company accounting transactions and determine the feasibility of the media as a learning media which based on assessment of subject matter expert, media expert, accounting teacher and the opinion of the students.

The research adapted from ADDIE development model which is a type of Research and Development (R&D) there are 5 stages include: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. The Development stage, the media feasibility assessed by one materials expert, one media expert, one accounting teacher, 4 students for one to one trying out, 10 students for small group tryout, and 19 students for field tryout. Data collection used in this research is questionnaire. Method of data analysis used in this research were qualitative and quantitative descriptive.

The result showed that the level of feasibility of accounting learning media with Mindjet MindManager 9 application as a learning media based on assessment: 1) Subject matter expert obtained an average score of 4.73 which is included in the category of Very Feasible, 2) Media expert obtained an average score of 4.10 are included in the category of Feasible, and 3) Accounting teacher obtained an average score of 4.07 which is included in the category of Feasible. The student response to the media at the time of one to one trying out, small group tryout, and field tryout showed Positive Response with percentage of $\geq 65\%$ in each indicator. The accounting learning media with Mindjet MindManager 9 application is Feasible for use as a learning media.

Keywords: Accounting Learning Media, Mindjet MindManager 9, SMK (Vocational High School), Accounting Trading Company, ADDIE.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas karunia yang diberikan kepada peneliti sehingga Tugas Akhir Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelejaran Akuntansi dengan Aplikasi Mindjet MindManager 9 Pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas X Akuntansi 1 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015” dapat selesai dengan lengkap dan baik. Tugas Akhir Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini, peneliti mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menghaturkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta atas kemudahan pemberian ijin penelitian.
4. Bapak Abdullah Taman, SE. Akt., M.Si., dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan kelancaran dalam penyusunan tugas akhir ini.

5. Bapak Mahendra Adhi N., M.Sc., dosen narasumber yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Ibu Andian Ari Istiningrum, M.Com., dosen penasehat akademik yang telah sabar memberikan bimbingan dan pengarahan selama masa studi.
7. Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si., dosen Ahli Materi yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan.
8. Bapak Rizqi Aghni Ilyasa, M.Pd., dosen Ahli Media yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
9. Bapak Drs. Bambang Priyatmoko kepala SMK Koperasi Yogyakarta yang telah memberikan izin dan fasilitas kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMK Koperasi Yogyakarta.
10. Ibu Ratri Rahmawaty, S.Pd., guru Akuntansi di Kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta yang telah memberikan penilaian, saran, dan masukan serta membantu berbagai hal di dalam penelitian pada tugas akhir skripsi ini.
11. Ibu Endah Puspita Asri, S.Pd., guru Akuntansi di Kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta yang telah memberikan saran dan masukan serta membantu berbagai hal di dalam penelitian pada tugas akhir skripsi ini.
12. Siswa-siswi kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta yang telah berkenan meluangkan waktu untuk membantu pengambilan data dalam penelitian ini.

13. Kakak ku Dita Febrina, ST. dan Wahyu Widayat, ST. serta adik ku Dian Tri Utami tercinta yang telah memberikan cinta dan kasih sayang serta tak henti-hentinya untuk selalu memberi semangat dan dukungan yang positif.
14. Sahabat-sahabat tersayangku Ulfah Cahyaningsih, Intan Nur Saidah, Ayu Saraswati, Gian Dwi Oktiana, dan Nina Nurmala Sari semoga kita selalu dibersamai Allah untuk tetap saling menyayangi.
15. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Akuntansi 2011 A, yang telah sama-sama berjuang sedari awal dan memberikan banyak sekali dukungan yang bermanfaat, kalian semua keren.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang juga telah memberikan dorongan, semangat, dan motivasi selama penyusunan tugas akhir ini.

Peneliti menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh sebab itu, peneliti menerima semua masukan ataupun saran yang dapat menyempurnakan tulisan ini di kemudian hari. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 30 Maret 2015

Penulis,



Dini Devi Aryani

NIM. 11403241007

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk	8
G. Manfaat Penelitian	9
H. Asumsi Pengembangan	10
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	 11
A. Kajian Teori	11
1. Pembelajaran Akuntansi	11
a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran	11
b. Pengertian Akuntansi	12
c. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Akuntansi	13
d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMK	14
2. Media Pembelajaran	15
a. Pengertian Media Pembelajaran	15
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran	16
c. Fungsi Media Pembelajaran	18
d. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	21
3. Media Berbasis Komputer dalam Pembelajaran	23
a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Komputer	23
b. Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Komputer	24
c. Manfaat Pembelajaran Berbasis Komputer	25
d. Keunggulan dan Keterbatasan Pembelajaran Berbasis Komputer	27
e. Aplikasi <i>Mindjet MindManager 9</i>	28
4. Model Research and Development	30

a. Borg and Gall	31
b. Model 4-D	33
c. ADDIE	34
B. Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Berpikir.....	38
D. Pertanyaan Penelitian	40
BAB III. METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Subjek dan Objek Penelitian	43
D. Prosedur Penelitian.....	43
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	43
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	44
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	45
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	46
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	47
E. Teknik Pengumpulan Data	47
1. Jenis Data	47
2. Instrumen Pengumpulan Data	48
F. Teknik Analisis Data	54
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Pengembangan Produk Media Pembelajaran	57
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	57
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	62
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	66
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	84
B. Kelayakan Media Pembelajaran.....	90
1. Ahli Materi	90
2. Ahli Media	95
3. Praktisi Pembelajaran Akuntansi	99
C. Respon/Pendapat Siswa	104
D. Keterbatasan Penelitian	106
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	107
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	108
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. SK dan KD Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK	14
2. Rangkuman Aktivitas Model ADDIE.....	35
3. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi.....	50
4. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media	51
5. Kisi-kisi Angket Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi.....	52
6. Kisi-kisi Angket Pendapat oleh Siswa	53
7. Ketentuan Pemberian Skor.....	54
8. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif.....	55
9. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke dalam Nilai dengan Lima Kategori.....	55
10. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi.....	76
11. Hasil Penilaian oleh Ahli Media	78
12. Hasil Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi	83
13. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Siswa	85
14. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Perorangan Mengenai Media	87
15. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Mengenai Media	88
16. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan	90
17. Penilaian Aspek Relevansi Materi oleh Ahli Materi.....	91
18. Penilaian Aspek Pengorganisasi Materi oleh Ahli Materi	92
19. Penilaian Aspek Evaluasi/latihan Soal oleh Ahli Materi	93
20. Penilaian Aspek Bahasa oleh Ahli Materi.....	93
21. Penilaian Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran oleh Ahli Materi ...	94
22. Penilaian Aspek Bahasa oleh Ahli Media	96
23. Penilaian Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran oleh Ahli Media	97
24. Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak oleh Ahli Media	97
25. Penilaian Aspek Tampilan Visual oleh Ahli Media	98
26. Penilaian Aspek Relevansi Materi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi	100
27. Penilaian Aspek Pengorganisasi Materi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi	101
28. Penilaian Aspek Evaluasi/latihan Soal oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi	101
29. Penilaian Aspek Bahasa oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi.....	102
30. Penilaian Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi	102
31. Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi	103
32. Penilaian Aspek Tampilan Visual oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Materi, Soal, dan Jawaban yang Ditampilkan dalam Format PDF	63
2. Tampilan <i>Mind Map</i> yang Dibuat secara Manual	64
3. Gambar (simbol) dan <i>Background</i> yang Ditampilkan dalam Format .png dan JPEG	65
4. Jenis Huruf (<i>font</i>) yang Ditampilkan dalam Format .ttf	65
5. Tampilan Halaman Penginstalan <i>Software</i> (aplikasi) <i>Mindjet MindManager 9</i>	67
6. Tampilan Layar Kerja <i>Software</i> (aplikasi) <i>Mindjet MindManager 9</i> ..	68
7. Tampilan Menu Utama	69
8. Tampilan SK & KD Pembelajaran	70
9. Tampilan Materi Pembelajaran dalam Format (*.mmap)	71
10. Tampilan Latihan Soal dalam Format PDF	72
11. Tampilan Profil	73
12. Petunjuk Penggunaan dalam Format PDF	74
13. Tampilan Isi dari Media yang telah Ditransfer ke CD	75
14. Susunan <i>Mind Map</i> (a) sebelum revisi (b) setelah revisi	79
15. Tampilan Halaman Awal CD (a) sebelum direvisi (b) sesudah direvisi	81
16. Hasil Respon Siswa.....	85
17. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi Keseluruhan Aspek	91
18. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi setiap Aspek	94
19. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media Keseluruhan Aspek	96
20. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media setiap Aspek	98
21. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru) Keseluruhan Aspek	100
22. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi setiap Aspek	104
23. Diagram Batang Persentase Jawaban Ya setiap Indikator	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lampiran 1	113
1. <i>Printscreen</i> Media	114
2. Materi Perusahaan Dagang	136
2. Ahli Materi	150
1. Angket Ahli Materi	151
2. Hasil Validasi Ahli Materi	155
3. Rekapitulasi Perhitungan Angket	159
3. Ahli Media	162
1. Angket Ahli Media	163
2. Hasil Validasi Ahli Media	167
3. Rekapitulasi Perhitungan Angket	171
4. Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)	174
1. Angket Praktisi Pembelajaran Akuntansi	175
2. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi	179
3. Rekapitulasi Perhitungan Angket	183
5. Uji Coba	186
1. Angket Siswa	187
2. Daftar Hadir Siswa	189
3. Data Hasil Uji Coba	193
4. Rekapitulasi Angket Uji Coba	194
6. Lampiran 6	201
1. Daftar Validator	202
2. Perizinan	203
3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	204
4. Dokumentasi	205

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, manusia dituntut untuk mengetahui informasi yang berkembang sehingga kemampuan masyarakat dalam menerima informasi secara cepat akan menjadikan sumber daya manusia yang siap dalam menghadapi era globalisasi. Salah satu cara untuk mempersiapkan dan mencetak sumber daya yang berkualitas adalah melalui proses pendidikan.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas):

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan program pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Poerbakawatja dan Harahap (2001) dalam Sugihartono, dkk (2007: 3) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk meningkatkan kedewasaan yang selalu diartikan sebagai kemampuan untuk bertanggung jawab terhadap segala perbuatannya.

Pendidikan sebagai wadah untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sehingga menjadikan manusia tersebut menjadi pribadi yang berkualitas juga pribadi yang memiliki pola pikir yang luas.

Untuk mencapai pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran pada saat melakukan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana bagi guru sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru dapat mempergunakan media yang dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang dipergunakan tentunya dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Menurut Gagne' dan Briggs (1971) dalam Azhar Arsyad (2011: 4) media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran (media yang dimaksudkan antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer). Selain itu, media pembelajaran tentunya dapat membantu siswa untuk menyiapkan dan menerima materi karena dapat dipergunakan secara mandiri di rumah. Media pembelajaran harusnya dikemas secara menarik agar siswa tertarik dan antusias saat melakukan proses pembelajaran.

Menurut taksonomi Lenshin, dkk (Azhar Arsyad, 2011: 81-101) media pembelajaran yang ada saat ini berbagai macam yakni media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain), media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan, dan lembaran lepas), media berbasis visual (buku, *charts*, grafik, peta, *figure*/gambar, transparansi,

film bingkai atau *slide*), media berbasis audio-visual (video, film, *slide* bersama *tape*, televisi), dan media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif).

Pemanfaatan media berbasis komputer dinilai lebih realistis digunakan dalam menunjang pendidikan saat ini. Pembelajaran berbasis komputer atau yang lebih dikenal dengan istilah CAI (*Computer Assisted Instructional*) merupakan suatu paket bahan ajar atau aktivitas belajar yang disampaikan melalui komputer. Menurut Rusman, dkk (2012: 98) CAI yaitu pembelajaran berbantuan komputer dan *Computer Based Learning* (CBL) atau *Computer Based Instruction* (CBI) yaitu pembelajaran berbasis komputer (PBK). Konsep pembelajaran berbasis komputer merupakan bentuk pembelajaran dan keahlian atau keterampilan dalam satuan unit-unit kecil, sehingga mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa. Dalam pembelajaran berbasis komputer siswa berhadapan dan berinteraksi secara langsung. Interaksi antara siswa dengan komputer secara individual, sehingga apa yang dialami siswa yang satu berbeda dengan apa yang dialami siswa yang lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Oktober 2014 di SMK Koperasi Yogyakarta jurusan akuntansi Kelas X AK 1 ditemui hambatan dalam proses pembelajaran yakni ketidakefektifan penyampaian materi pembelajaran yang ditandai dengan kurangnya perhatian siswa ketika guru sedang menyampaikan materi di depan kelas. Sebanyak 10 siswa dari 22 siswa atau sebesar 45,5% melakukan aktivitas lain diluar proses pembelajaran seperti bermain *handphone*, berbicara dengan teman lainnya,

tidur, dan bercermin. Perhatian siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa memahami materi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi yang telah difasilitasi oleh sekolah kurang dioptimalkan guru. Ini ditandai dengan media pembelajaran yang sering dipergunakan oleh guru di sekolah adalah buku cetak, lembar kerja siswa, dan modul sedangkan LCD Proyektor yang ada di setiap kelas jarang sekali dipergunakan. Buku cetak yang telah disediakan oleh pihak sekolah kebanyakan kurang menarik karena menggunakan kertas buram dan tidak berwarna. Hal ini tentu membuat siswa menjadi enggan membaca ataupun mempelajarinya. Sebanyak 6 dari 22 siswa atau sekitar 27,27% siswa yang belajar secara mandiri dengan membuka dan membaca buku cetak tanpa disuruh oleh guru.

Siswa tentunya menginginkan media yang dapat membantu mereka dalam merangkum materi pembelajaran yang ada di dalam buku cetak sehingga sumber belajar siswa tidak lagi hanya berfokus dengan buku cetak yang disediakan oleh sekolah. Selain itu media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar Akuntansi yang memiliki jam pelajaran paling banyak setiap minggunya untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan program keahlian Akuntansi. Oleh karena itu, peneliti mencoba memberikan solusi dengan melakukan pengembangan media dengan menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager 9* sebagai media pembelajaran berupa pemetaan konsep pikiran 9 (*mind map*) yang dapat merangkum secara keseluruhan materi pelajaran .

Pemetaan Pikiran (*Mind Map*) dalam pembelajaran memudahkan siswa untuk lebih memahami dan mengingat pelajaran. *Mind Map* atau peta pikiran menurut Tony Buzan (2007: 1) adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. Secara sederhana, *Mind Map* adalah cara mencatat kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran. Penggunaan media khususnya komputer dalam pembelajaran sangat memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Program *Mindjet MindManager* yang dapat menyajikan materi lebih menarik dan dapat merangsang siswa lebih banyak beraktivitas. *Mindjet MindManager* yang dapat digunakan untuk membuat peta pikiran dapat membantu mempercepat membuat peta pikiran dengan mudah dan menyenangkan. Menurut Nanang, dkk (2013: Vol.1 No.1 halaman 3-4) *Mindjet MindManager* sangat fleksibel dapat mengganti dan memodifikasi peta pikiran. *Software* ini memiliki kemampuan untuk membuat tautan (*link*) dengan aplikasi lain, misalnya *power point*, *word*, *excel*, *macromedia flash*, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi *Mindjet MindManager 9* Pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang Untuk Siswa Kelas X Akuntansi 1 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Guru kurang mengoptimalkan teknologi yang sudah disediakan oleh sekolah.
2. Media pembelajaran yang dipergunakan oleh guru masih terbatas pada buku cetak, lembar kerja siswa dan modul.
3. Buku cetak yang disediakan oleh sekolah kurang menarik minat siswa untuk membaca dan mempelajarinya.
4. Siswa membutuhkan media pembelajaran selain buku cetak yang dapat merangkum materi pelajaran agar tidak lagi hanya berfokus kepada buku cetak.
5. Belum terdapat pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang terdapat diidentifikasi, maka peneliti membatasi pada pengembangan media pembelajaran berbentuk *mind map* dengan bantuan aplikasi *Mindjet MindManager 9* dalam pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar pencatatan transaksi Akuntansi perusahaan dagang. Pengembangan media ini difokuskan pada siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* pada kompetensi dasar pencatatan transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang untuk siswa Kelas X Akuntansi 1 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* pada kompetensi dasar pencatatan transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang untuk siswa Kelas X Akuntansi 1 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015 berdasarkan penilaian atau validitas dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi?
3. Bagaimana pendapat/respon siswa dengan adanya media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* pada kompetensi dasar pencatatan transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang untuk siswa Kelas X Akuntansi 1 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* pada kompetensi dasar pencatatan transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang untuk siswa Kelas X Akuntansi 1 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015.
2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi

3. Mengetahui pendapat/respon siswa terhadap Media Pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9*.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1) Media yang dihasilkan

Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* memuat materi Akuntansi pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang. Media ini dikemas secara berbeda dan menarik untuk pembelajaran secara mandiri bagi siswa, selain itu juga sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan selain buku cetak yang disediakan oleh sekolah.

2) Materi yang disajikan

Materi yang disajikan pada media ini disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan oleh SMK Koperasi Yogyakarta di Kelas X Akuntansi. Kurikulum yang dipakai oleh SMK Koperasi ini masih menggunakan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).

3) Jenis media pembelajaran

Jenis media pembelajaran ini berupa media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager 9*. Aplikasi ini berupa aplikasi pemetaan pikiran (*mind map*) yang dapat menjabarkan ringkasan materi sesuai dengan taraf kemampuan berfikir

siswa. Media ini dapat meringkas materi agar lebih mudah untuk diingat dan dipahami oleh siswa.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9*. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu pendidikan, khususnya pendidikan akuntansi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar melalui media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar sehingga siswa dapat menambah pemahaman mengenai materi yang diajarkan.
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh siswa terkait dengan proses pembelajaran dan juga dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan.
- c. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman sebagai bekal apabila nanti terjun sebagai pendidik serta uji kemampuan terhadap bekal teori yang diterima di bangku kuliah.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager 9* adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat menjadi solusi bagi siswa yang dapat digunakan di dalam kelas maupun secara mandiri oleh siswa kelas X SMK.
2. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Akuntansi

a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah kegiatan utama yang dilakukan oleh siswa dalam suatu proses pembelajaran. Belajar menjadikan siswa yang awalnya tidak bisa menjadi bisa melalui proses pembelajaran. Skinner berpandangan (Dimyati & Mudjiono. 2013: 9) belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun. Menurut Dimyati & Mudjiono (2013: 9) dalam belajar ditemukan adanya hal berikut:

- 1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pebelajar,
- 2) Respons si pebelajar, dan
- 3) Konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut. Penguatan terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut

Menurut Gagne (Dimyati & Mudjiono, 2013: 10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Hal ini sejalan dengan Gagne dalam Endang S. Rahayu dan I Made Nuryata (2010: 44) belajar adalah proses. Proses yang terjadi dalam belajar berupa perubahan dalam pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Oleh karena itu belajar seharusnya tidak hanya menjadikan seseorang

berubah pengetahuan atau keterampilannya tetapi juga berubah sikapnya.

Dari pengertian beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh pengalaman dari proses pembelajaran tersebut yang menjadikan siswa berubah tidak hanya dalam pengetahuan dan keterampilannya, namun juga dalam sikap, serta berubah dari individu yang tadinya tidak tahu menjadi individu yang tahu.

Sedangkan pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2011: 54) merupakan “suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri”. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wina Sanjaya, 2012: 26). Berdasarkan dua pendapat ahli di atas, pembelajaran merupakan proses kerja sama antara unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

b. Pengertian Akuntansi

Definisi Akuntansi menurut *American Accounting Association* (AAA) dalam Hendi Somantri (2004: 9) adalah

proses pengidentifikasian, pengukuran dan pelaporan informasi ekonomi untuk memungkinkan adanya penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang mempergunakan informasi tersebut.

Selaras dengan pendapat sebelumnya, menurut Suwardjono (2012: 10) akuntansi didefinisikan sebagai proses pengidentifikasian, pengesahan, pengukuran, pengklasifikasian, penggabungan, peringkasan, dan penyajian data keuangan dasar (bahan olah akuntansi) yang terjadi akibat dari kejadian-kejadian, transaksi-transaksi, atau kegiatan operasi suatu unit organisasi dengan cara tertentu untuk menghasilkan sebuah informasi yang relevan bagi pihak yang berkepentingan.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa akuntansi merupakan proses pengidentifikasian, pengesahan, pengukuran, pengklasifikasian, penggabungan, peringkasan dan penyajian data untuk menghasilkan sebuah informasi yang relevan bagi pihak yang berkepentingan dalam membuat keputusan yang jelas dan tegas.

c. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Akuntansi di SMK

Akuntansi merupakan ilmu terapan yang mengalami perkembangan yang signifikan, sedangkan tujuan utama akuntansi adalah untuk menghasilkan informasi keuangan suatu perusahaan kepada pihak-pihak yang berkepentingan baik pihak internal maupun pihak eksternal untuk mengambil keputusan bisnis. Pembelajaran akuntansi adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sebagai sarana untuk mentransfer hal-hal yang berkaitan dengan konsep akuntansi.

Pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang merupakan salah satu Kompetensi Dasar (KD) dari menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang. Menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang merupakan salah satu Standar Kompetensi (SK) yang terdapat di SMK.

d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Akuntansi SMK

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Program Keahlian Akuntansi di SMK Koperasi Yogyakarta tampak pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. SK dan KD Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang	1. Menjelaskan karakteristik perusahaan dagang 2. Menjelaskan syarat-syarat penyerahan barang 3. Menjelaskan pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang 4. Menyusun laporan keuangan 5. Membuat jurnal penyesuaian

Sumber: Data SMK Koperasi Yogyakarta

Melihat dari SK dan KD yang berlaku untuk Kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015 maka peneliti memilih untuk mengambil KD Menjelaskan pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang untuk dikembangkan pada media pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach & Ely (1971) dalam Azhar Arsyad (2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sementara itu, Arief S. Sadiman dalam Rusman, dkk (2012: 103) mengatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, seperti film, buku, dan kaset.

Media pembelajaran menurut Munir dalam Endang S. Rahayu & I Made Nuryata (2010: 61) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan motivasi, daya pikir, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian peserta terhadap materi yang sedang dibahas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat bantu yang dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, dengan tujuan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran juga merupakan alat,

bahan, maupun metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, dengan maksud agar interaksi antara guru dengan siswa dalam menyampaikan isi materi pembelajaran dapat membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut taksonomi Lenshin, dkk dalam (Azhar Arsyad, 2011: 81-101) media pembelajaran yang ada saat ini berbagai macam, yaitu:

1) Media berbasis manusia

Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Misalnya, media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar.

2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media

berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak yang digunakan sebagai alat penuntut dan menarik perhatian.

3) Media berbasis visual

Media visual digunakan untuk memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual dapat berupa gambar representasi, diagram, peta, dan grafik.

4) Media berbasis audio visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk produksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

5) Media berbasis komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duannya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Endang S. Rahayu & I Made Nuryata D (2010: 65-66) ada enam fungsi pokok media dalam proses pembelajaran, yakni:

- 1) Media pembelajaran mempunyai fungsi tersendiri dan bukan merupakan fungsi tambahan.
- 2) Media pembelajaran mencakup bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran mencakup penggunaannya yang sesuai dengan tujuan dan isi pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran digunakan untuk melengkapi proses belajar agar menarik perhatian peserta didik.
- 5) Media pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik.
- 6) Media pembelajaran untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Selain fungsi diatas, menurut Hujair AH Sanaky (2013: 7) media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) menghadirkan objek yang nyata dan objek yang langka,
- 2) membuat duplikasi dari objek yang nyata menjadi objek yang sebenarnya,
- 3) membuat konsep dari abstrak ke konsep yang kongkret,
- 4) memberikan kesamaan persepsi,

- 5) mengatasi hambatan-hambatan seperti waktu, tempat, jumlah, dan jarak,
- 6) menyajikan ulang semua informasi secara konsisten, dan
- 7) memberikan suasana belajar yang dapat menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga tercapailah tujuan pembelajaran.

Pendapat yang berbeda diungkapkan oleh Yudhi Munadi (2013: 36-48) bahwa fungsi media pembelajaran dibagi menjadi 6 fungsi, yaitu:

1) Fungsi Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar

Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya di samping ada fungsi-fungsi lainnya. Sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar.

2) Fungsi Semantik

Fungsi semantik ini yaitu kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).

3) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya sebagaimana disebut diatas. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni

mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

4) Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis ini dibagi lagi menjadi 5, yaitu:

a) Fungsi Atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Media pembelajaran yang tepat guna adalah media pembelajaran yang mampu menarik dan memfokuskan perhatian siswa.

b) Fungsi Afektif

Fungsi afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Media pembelajaran yang tepat guna dapat meningkatkan sambutan atau penerimaan siswa terhadap stimulus tertentu.

c) Fungsi Kognitif

Media pembelajaran ikut andil dalam mengembangkan kognitif siswa. Siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa.

d) Fungsi Imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi ini mencakup

penimbulan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat juga mengambil bentuk fantasi (khayalan) yang didominasi kuat sekali oleh pikiran-pikiran autistik.

e) Fungsi Motivasi

Motivasi merupakan seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian, motivasi merupakan usaha dari pihak luar dalam hal ini adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

5) Fungsi Sosio-Kultural

Fungsi media dilihat dari sosio-kultural, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

d. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hujair AH Sanaky (2013: 9) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran yang terjadi di kelas,
- 2) Meningkatkan efisiensi pada proses pembelajaran,

- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar yang ada,
- 4) membantu meningkatkan konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Hujair AH Sanaky (2013: 9-10) adalah:

- 1) Pengajaran menarik perhatian pembelajar agar dapat tumbuh motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran lebih jelas agar dapat dipahami dan tujuan pembelajaran akan dikuasai oleh pembelajar.
- 3) Metode pembelajaran menjadi bervariasi dan tidak hanya komunikasi verbal melalui kalimat lisan
- 4) Pembelajar akan melakukan kegiatan belajar lebih banyak karna tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar.

Hal yang berbeda dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2011: 26-27) bahwa terdapat beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran memperjelas penyajian pesan dan informasi.
- 2) Media pembelajaran meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak.
- 3) Media pembelajaran mengatasi keterbatasan.
- 4) Media pembelajaran memberikan kesamaan pengalaman terhadap siswa.

3. Media Berbasis Komputer dalam Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Menurut Ariesto Hadi Sutopo (2012: 32) “Komputer (*computer*) adalah perangkat elektronik, yang menjalankan operasinya dibawah perintah pengendali yang disimpan pada memori komputer”. Komputer dapat menerima dan memproses data, mencetak hasilnya, dan menyimpan data untuk penggunaan di kemudian hari. Pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran sudah mulai banyak digunakan. Media difungsikan sebagai sumber belajar bagi siswa yang dapat mempermudah siswa merangsang pemahaman dalam belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media mulai dilirik oleh pendidik, salah satunya adalah dengan menggunakan media berbasis komputer.

Menurut Rusman, dkk (2012: 97) pembelajaran berbasis komputer merupakan pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem komputer. Penggunaan komputer dalam pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran secara individual (*individual learning*) dengan menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar,

sehingga siswa akan mengalami proses yang jauh lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli diatas bahwa media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu alternatif media yang bisa dipergunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar secara individual, sehingga siswa akan mengalami sendiri proses interaksi langsung dengan mata pelajaran, sehingga pengalaman belajar yang berbeda jauh lebih bermakna.

b. Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Komputer

Menurut Rusman, dkk (2012: 98-100) pembelajaran berbasis komputer mempunyai prinsip-prinsip, yaitu:

1) Berorientasi pada Tujuan Pembelajaran

Dalam mengembangkan pembelajaran berbasis komputer harus berorientasi pada tujuan pembelajaran baik pada standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dicapai pada setiap kegiatan pembelajaran.

2) Beorientasi pada Pembelajaran Individual

Dalam pelaksanaannya pembelajaran berbasis komputer dilakukan secara individual. Hal ini sangat memberikan keleluasaan siswa untuk menggunakan waktu sesuai dnegan kebutuhan dan kemampuannya. Jadi, tidak ada siswa yang dipaksa-paksa untuk memahami materi, dan tidak ada siswa yang ditahan-tahan dalam

menyelesaikan materi pelajaran. Semuanya berjalan sesuai dengan *interest* dan kemampuannya.

3) Berorientasi pada Pembelajaran Mandiri

Pembelajaran berbasis komputer bersifat individual, sehingga menuntut pembelajaran secara mandiri. Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer, guru hanya berperan sebagai fasilitator semua pengalaman belajar dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer.

4) Berorientasi pada Pembelajaran Tuntas

Keunggulan pembelajaran berbasis komputer adalah penerapan prinsip belajar tuntas atau *mastery learning*. Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer semua siswa dapat menyelesaikan pengalaman belajar yang dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer, baik itu berupa pemahaman materi dan tugas mengerjakan tes atau evaluasi yang harus diselesaikan dengan benar.

c. Manfaat Pembelajaran Berbasis Komputer

Menurut Azhar Arsyad (2002:54-55) dalam Rusman, dkk (2012: 47-48) manfaat komputer untuk tujuan pendidikan ada lima yaitu:

1) Komputer Mengakomodasi Siswa

Siswa yang lamban dalam menerima pelajaran dapat diakomodasi oleh iklim yang baru dengan pemanfaatan pembelajaran berbasis komputer. Hal ini dinilai afektif karna cara yang bersifat lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, dan juga sabar

dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan dalam program yang digunakan.

2) Komputer Merangsang Siswa

Komputer dapat merangsang siswa dalam mengerjakan latihan soal-soal, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi. Hal ini dikarenakan di dalam komputer tersedia animasi, grafik, warna, dan musik yang menambah realism.

3) Komputer Dikendalikan oleh Siswa

Kendali utama ada di tangan siswa, sehingga kecepatan belajar siswa akan disesuaikan dengan penguasaan materi pembelajaran tersebut. Siswa dapat dikatakan berinteraksi dengan komputer secara individual dengan bertanya dan menilai jawaban berdasarkan latihan soal-soal yang ada.

4) Komputer dapat Merekam Aktivitas Siswa

Komputer memiliki kemampuan yang dapat merekam aktivitas siswa selama menggunakan program pembelajaran, juga memberikan siswa kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan dalam perkembangannya siswa dapat dipantau.

5) Komputer dapat Terhubung dengan Peralatan Lain

Komputer dapat berhubungan dan mengendalikan peralatan lain seperti CD interaktif, video, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

d. Keunggulan dan Keterbatasan Pembelajaran Berbasis Komputer

Berikut ini dijelaskan mengenai keunggulan dan kelemahan aplikasi komputer sebagai alat bantu dalam proses belajar menurut Hujair AH Sanaky (2013: 210-212).

1) Keunggulan Komputer

Aplikasi komputer sebagai alat bantu dalam proses belajar dapat memberikan beberapa keuntungan, diantaranya:

- a) Komputer membuat pembelajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya.
- b) Penggunaan komputer dapat mengontrol aktivitas belajar.
- c) Penggunaan komputer memberikan keleluasaan untuk menentukan kecepatan belajar dan urutan kegiatan belajar.
- d) Komputer memiliki kemampuan menayangkan kembali informasi.
- e) Komputer menciptakan iklim belajar yang efektif.
- f) Komputer dapat diprogram agar memberikan umpan balik terhadap hasil belajar.
- g) Komputer dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar.
- h) Komputer dapat dirancang dapat memberikan saran bagi pembelajar.
- i) Komputer memiliki integritas komponen warna, music dan animasi grafik.

j) Komputer dapat menayangkan kembali hasil belajar yang telah dicapai.

k) Penggunaan komputer meningkatkan hasil belajar.

2) Keterbatasan Komputer

Disamping kelebihan dan keuntungan dari pembelajaran dengan media komputer, tentu saja ada kekurangan dan kelemahannya. Komputer sebagai sarana pembelajaran dan sarana komunikasi interaktif memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya:

a) Biaya pengadaan dan pengembangan program komputer yang tinggi.

b) Memerlukan biaya yang relatif tinggi untuk pengadaan, pemeliharaan, dan perawatan komputer.

c) Perangkat lunak komputer seringkali tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sama.

d) Tidak mudah untuk merancang dan memproduksi program pembelajaran yang berbasis komputer (*computer based instruction*).

e. Aplikasi *Mindjet MindManager 9*

Definisi *Mind Map* menurut Tony Buzan (2007: 1) adalah:

Mind Map adalah cara termudah menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak - *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan "memetakan" pikiran-pikiran kita.

Mind Map merupakan pemetaan pikiran yang akan memberikan pandangan menyeluruh pokok masalah dan mendorong pemecahan

masalah dengan kreatif. Selain itu, *Mind Map* menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna, dan diingat. Menurut Tony Buzan (2007: 2) *Mind Map* merupakan peta *route* yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. Maka dari itu, dengan *Mind Map* berarti mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional. *Mind Map* memiliki struktur yang menggunakan garis lengkung, simbol, kata dan gambar yang sesuai dengan cara kerja otak dan semuanya berwarna. Dengan *Mind Map*, daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur, dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal.

Seiring berkembangannya kemajuan teknologi di era modern seperti sekarang ini telah banyak ditemukan berbagai aplikasi berbantu media komputer untuk mempermudah dalam mengembangkan media pembelajaran. Salah satunya adalah aplikasi yang mempermudah pembuatan *Mind Map* dari yang tadinya secara manual dengan menggunakan kertas menjadi aplikasi dengan bantuan media komputer. Program *Mindjet MindManager* dapat digunakan untuk membuat peta pikiran, sehingga membantu mempercepat membuat peta pikiran dengan mudah dan menyenangkan. Menurut Nanang, dkk (2013: Vol.1 No.1 halaman 3-4) *Mindjet MindManager* sangat fleksibel dapat

mengganti dan memodifikasi peta pikiran. *Software* ini memiliki kemampuan untuk membuat tautan (*link*) dengan aplikasi lain, misalnya *power point*, *word*, *excel*, *macromedia flash*, dan sebagainya.

Menurut Hugh Cameron & Roger Voight (2004: 9-10) *MindManger* adalah produk *software* yang unik. Pemetaan pikiran dengan menggunakan *MindManager* adalah sebuah visual antar. Struktur peta dirancang untuk mengintegrasikan ikon, grafis, dan elemen visual lainnya dengan bahan teks. Tata letak peta dapat menyajikan informasi secara visual. *MindManger* digambarkan sebagai alat organisasi visual. Organisasi visual ini menjelaskan cara informasi yang ditampilkan. Menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager* khususnya untuk *Mindjet MindManger 9* ini tentunya akan mempermudah guru dalam menyampaikan bahan ajar dengan sebuah inovasi baru yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik dan tidak cepat bosan saat proses pembelajaran tengah berlangsung.

4. Model *Research and Development*

Menurut Mohammad Ali (2010: 119) “R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan”. Sedangkan menurut Sugiyono (2011: 297) “metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk

tersebut”. Hal yang sama juga disampaikan oleh Endang Mulyatiningsih (2013: 161) “penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan”. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran; kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa RnD merupakan penelitian yang akan menghasilkan produk baru melalui serangkaian riset yang menggunakan model-model tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Didalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) terdapat beberapa model pengembangan, diantaranya:

a. Borg and Gall

Model Borg and Gall dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 163) menjelaskan ada beberapa tahapan dalam model pengembangan ini, yaitu:

- 1) *Research and Information Collecting*, termasuk dalam langkah ini antara lain studi literature yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.
- 2) *Planning*, termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan

yang akan dicapai pada setiap tahapan dan jika mungkin atau diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.

- 3) *Develop Preliminary Form of Product*, yaitu mengembangkan bentuk permulaan produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.
- 4) *Preliminary Field Testing*, yaitu melakukan ujicoba lapangan awal dalam skala terbatas yang melibatkan subjek sebanyak 6-12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan data analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.
- 5) *Main Product Revision*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil ujicoba awal perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diujicoba lebih luas.
- 6) *Main Field Testing*, ujicoba utama yang melibatkan seluruh subjek penelitian.
- 7) *Operational Product Revision*, yaitu melakukan perbaikan atau penyempurnaan terhadap hasil ujicoba yang lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.

- 8) *Operational Field Testing*, yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.
- 9) *Final Product Revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna mendapatkan produk akhir (*final product*).
- 10) *Dissemination and Implementation*, yaitu langkah menyebarluaskan produk atau model yang dikembangkan.

b. Model 4-D

Model 4-D dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), ada empat tahap penelitian dan pengembangan yang disingkat dengan 4-D yaitu “*define, design, develop, and disseminate*” (Zainal Arifin, 2012: 128). Pada tahap *define*, tahap ini merupakan tahap studi pendahuluan, baik secara teoritik maupun empirik. Misalnya, setelah peneliti memilih dan menentukan produk yang akan dikembangkan nantinya serta merumuskan langkah awal yang perlu, maka selanjutnya peneliti melakukan studi literatur, survey lapangan, observasi, wawancara, dan sebagainya.

Pada tahap kedua yaitu tahap *design*, merancang model dan prosedur pengembangan secara konseptual-teoretik. Dalam tahap perancangan ini peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk. Sebelum rancangan (*design*) produk dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya maka rancangan produk tersebut perlu divalidasi oleh teman sejawat.

Tahap ketiga yaitu tahap *develop*, pada tahap ini ada dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Sedangkan *developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Hasil uji coba nantinya digunakan untuk memperbaiki produk.

Pada tahap terakhir yaitu tahap *disseminate*, tahap ini menyebarluaskan hasil akhir ke seluruh populasi. Pada tahap ini dilakukan dengan cara sosialisasi produk melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan peserta didik.

c. ADDIE

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2013: 200). ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. ADDIE telah banyak diterapkan dan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Pembuatan sebuah produk pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan perangkat yang efektif. Berikut ini dijelaskan langkah-langkah model ADDIE pada Tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Aktivitas Model ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
<i>1. Analysis</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan. b. Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.
<i>2. Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Merancang konsep produk baru di atas kertas. b. Merancang perangkat pengembangan produk baru. c. Rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran. d. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci.
<i>3. Development</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan. b. Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/bahan, alat) yang sesuai dengan struktural model. c. Membuat instrument untuk mengukur kinerja produk.
<i>4. Implementation</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata. b. Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi.
<i>5. Evaluation</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis. b. Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. c. Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran. d. Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.

Sumber: Endang Mulyatiningsih (2011: 185-186)

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Nanang Khoirudin, dkk (2013) dalam penelitian berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Mindjet Mindmanager 9 Untuk Siswa SMA Pada Pokok Bahasan Alat Optik*” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat baik dengan rata-rata penilaian 91,77%. Hasil validasi ahli materi pada aspek kelayakan isi/materi, media yang telah dibuat termasuk dalam kriteria sangat baik dengan penilaian sebesar 96%. Hasil validasi ahli media pada aspek kelayakan media, media yang telah dibuat termasuk dalam kriteria sangat baik dengan penilaian sebesar 87%. Dengan demikian berarti kriteria keberhasilan telah dicapai. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nanang Khoirudin, dkk adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Mindjet Mainmanager 9*. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Nanang Khoirudin, dkk dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah terletak pada materi yang akan disajikan. Nanang Khoirudin, dkk dalam penelitiannya menggunakan materi Alat Optik SMA sedangkan peneliti menggunakan materi Akuntansi di SMK. Selain itu juga yang membedakan dengan peneliti dalam hal subjek, objek dan waktu penelitiannya.

2. Ramdani dan Iwan Dini (2011) dalam penelitian berjudul "*Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Mindjet Manager Sebagai Alternatif Materi Pembelajaran Kimia Organik II*" hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan yang sudah dinilai oleh validator dalam kategori valid, walau pada aspek tertentu masih memerlukan perbaikan. Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa respon mahasiswa terhadap media yang dikembangkan 42,35% menilai sangat baik, 49,26% menilai baik, dan 8,39% menilai cukup dan tidak ada respon yang menilai buruk. Maka dengan demikian dapat dikatakan termasuk dalam kategori keberhasilan tercapai. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ramdani dan Iwan Dini adalah sama-sama menggunakan pembelajaran berbasis *Mindjet Manager*, akan tetapi penelitian yang dilakukan oleh Ramdani dan Iwan Dini lebih berfokus kepada pengembangan modul pembelajaran. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ramdani dan Iwan Dini dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah metode pengembangan media yang digunakan, metode pengembangan media yang digunakan oleh Ramdani dan Iwan Dini adalah model 4-D sedangkan metode yang digunakan oleh peneliti adalah ADDIE. Perbedaan lainnya terletak pada materi yang akan disajikan, Ramdani dan Iwan Dini menyajikan materi Kimia Organik II sedangkan penelitian ini menyajikan materi Akuntansi SMK. Selain itu juga terdapat perbedaan dalam subjek, objek dan waktu penelitiannya.
3. Galuh M. Argarini (2007) dalam penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran untuk Materi Laju Reaksi Pada SMA Kelas XI*"

Semester I” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ini telah layak digunakan sebagai bagian perangkat pembelajaran. Hasil validasi media ini mencapai tingkat validasi 81,58%, dan dapat dikatakan layak untuk menjadi bagian dari perangkat pembelajaran walaupun efektivitas penggunaan media ini masih harus diteliti lebih lanjut. Persamaan penelitian Galuh M. Argarini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager*, akan tetapi peneliti memperbaharui aplikasi tersebut dengan menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager* 9. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Galuh M. Argarini dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah materi yang akan disajikan, penelitian yang dilakukan oleh Galuh M. Argarini mengambil materi Laju Reaksi pada pelajaran Kimia di SMA sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengambil materi Akuntansi SMK. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada subjek, objek, dan waktu penelitiannya.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas akan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan apabila siswa merasa senang dan dapat memahami pembelajaran. Siswa yang menyukai pembelajaran akan memiliki dorongan belajar untuk aktif melakukan kegiatan pembelajaran. Untuk menghadirkan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, guru harus berupaya dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu hal yang perlu dicermati adalah keterkaitan antara media pembelajaran dengan perkembangan teknologi di zaman modern seperti sekarang ini. Di zaman modern seperti sekarang ini memanfaatkan teknologi dalam belajar dapat dilaksanakan. Teknologi dapat membantu siswa dalam mempermudah memahami materi-materi yang sulit untuk dipahami. Salah satunya adalah dengan media komputer.

Sesuai dengan kurikulum KTSP, Akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa program keahlian Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Salah satu materi pokok yang diajarkan adalah pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang. Materi ini merupakan salah satu landasan untuk menyelesaikan siklus Akuntansi perusahaan dagang. Oleh karenanya, siswa perlu memahami materi ini sangat baik untuk mendukung materi Akuntansi selanjutnya.

Materi pencatatan transaksi akuntansi perusahaan merupakan salah satu materi yang terdapat dalam Akuntansi kelas X yang banyak mengandung konsep. Materi tersebut dapat dikemas dengan menarik dan mudah dipahami dengan media melalui pemetaan pikiran (*mind map*). Media ini berisi materi yang terkait dengan pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang dan berisi soal-soal yang disertai pembahasan atau penjelasan.

Media ini merupakan media pembelajaran berbasis komputer. Media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mudah

mudah dipahami. Media ini dikemas secara menarik dan berbeda yang diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar Akuntansi khususnya materi pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah disebutkan di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini adalah hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* sebagai media pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang?
2. Bagaimana penilaian ahli materi terhadap produk media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* sebagai media pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang?
3. Bagaimana penilaian ahli media terhadap produk media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* sebagai media pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang?
4. Bagaimana penilaian praktisi pembelajaran Akuntansi (Guru) SMK terhadap produk media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* untuk pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang?

5. Bagaimana pendapat atau respon siswa uji coba perorangan terhadap media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* untuk pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang?
6. Bagaimana pendapat atau respon siswa uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* untuk pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang?
7. Bagaimana pendapat atau respon siswa uji coba lapangan terhadap media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* untuk pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Mohammad Ali (2010: 119) “R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan”. Sedangkan menurut Sugiyono (2011: 297) “metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Hal yang sama juga disampaikan oleh Endang Mulyatiningsih (2013: 161) “penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan”. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran; kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain-lain

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan mengambil tempat penelitian di SMK Koperasi Yogyakarta yang beralamat di Jalan Kapas 1/5 Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu bulan Desember 2014-Maret 2015 yang meliputi tahap perencanaan, penelitian dan pelaporan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini akan dilaksanakan melalui tiga tahap uji coba, yakni uji coba perorangan (*one to one trying out*), uji coba kelompok kecil (*small group tryout*) dan uji coba lapangan (*field tryout*). Subjek uji coba yang terlibat adalah satu orang ahli materi (Adeng Pustikaningsih, M.Si), satu orang ahli media pembelajaran (Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd), praktisi pembelajaran Akuntansi (guru Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta), dan 19 siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta. Objek uji coba yang akan diteliti adalah kelayakan media pembelajaran.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2013: 200). Prosedur penelitian dan pengembangan ini dapat dikembangkan dari rangkuman aktivitas model ADDIE dalam Endang Mulyatiningsih (2013: 201-202) sebagai berikut:

Berikut ini dideskripsikan pada setiap tahap pengembangan model ADDIE, sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

- a. Analisis siswa yang meliputi kebutuhan dan karakteristik siswa yang tepat sebagai sasaran penggunaan media.

- b. Analisis kompetensi yang meliputi analisis terhadap Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimuat dalam media ini.
- c. Analisis intruksional yang meliputi penjabaran Kompetensi Dasar (KD) yang telah dipilih pada tahap analisis kompetensi yang menjadi indikator pembelajaran yang memungkinkan untuk disajikannya di dalam media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager 9*.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, maka selanjutnya tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tahap sebagai berikut:

- a. Menyusun materi, soal, dan jawaban

Pada tahap ini dilakukan pemilihan materi yang akan digunakan. Materi dikumpulkan dari berbagai sumber referensi. Materi yang ada nantinya dibuat menjadi setiap file yang berbeda untuk memudahkan pada saat proses pembuatan media. Materi akan dihyperlink dengan aplikasi lainnya seperti *Word*, *PDF*, ataupun *PowerPoint*. Soal dan jawaban dibuat sesuai dengan subtopik yang ada pada setiap materi, begitu juga dengan contoh soal yang akan diberikan di dalam media ini.

- b. Pembuatan *Mind Map* secara Manual

Mind map dibuat secara manual diselembar kertas untuk membuat gambaran kasar bentuk dan urutan dari *mind map*. Sehingga nantinya pada tahap pembuatan media bisa langsung diaplikasikan ke dalam aplikasi *Mindjet MindManager 9*.

c. Pengumpulan gambar (simbol), *background*, dan jenis huruf (*font*)

Pengumpulan gambar (simbol), *background*, dan jenis huruf (*font*) diambil dari berbagai sumber dengan cara mengunduh. Gambar (simbol) dan *background* dibuat dalam format .png (*portable network graphics*) dan JPEG. Sedangkan untuk jenis huruf (*font*) dibuat dalam format .ttf (*TrueType font file*).

d. Penyusunan Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Media

Pada tahap desain juga disusun instrumen penilaian produk dari penelitian ini berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi. Sedangkan untuk siswa diberikan angket kombinasi tertutup dan terbuka.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

- a. Pembuatan media. Pembuatan media menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager 9*. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media yang utuh sesuai dengan desain yang telah dirancang.
- b. Validasi I. Pada tahap ini media awal divalidasi oleh satu ahli materi (dosen) dan satu ahli media (dosen). Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap media yang dikembangkan.
- c. Revisi I. Pada tahap ini media direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi (dosen) dan ahli media (dosen).

- d. Validasi Tahap II. Pada tahap ini media divalidasi oleh Praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi SMK menggunakan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya.
- e. Revisi media II. Pada tahap ini media direvisi kembali berdasarkan masukan dan saran yang diberikan praktisi pembelajaran Akuntansi yang dalam hal ini adalah sebagai ahli materi. Media awal hasil revisi pada tahap ini selanjutnya digunakan pada tahap implementasi kepada siswa.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media akan diujicobakan kepada siswa yang akan diteliti setelah proses revisi dan dinyatakan Layak oleh validator. Selama tahap implementasi, racangan yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan media yang dikembangkan. Tahap implementasi ini berguna sebagai tahap penyempurnaan produk akhir dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media. Tahap implementasi ini diujicobakan selama 3 tahap yaitu uji coba perorangan (*one to one trying out*), uji coba kelompok kecil (*small group tryout*) dan uji coba lapangan (*field tryout*). Uji coba ini dilakukan dengan subjek yang berbeda-beda. Siswa akan dibagikan angket respon/pendapat mengenai media yang dikembangkan. Bila diperlukan maka akan dilakukan revisi tahap III berdasarkan masukan dan saran dari siswa. Namun dalam revisi ini akan tetap mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada penelitian ini, peneliti tidak sampai pada tahap yang kelima yaitu tahap evaluasi (*evaluation*) melainkan hanya sampai pada tahap implementasi saja. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini media hanya dinilai sebatas kelayakan media oleh validator dan tidak sampai mengukur dampak media terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Sehingga tidak dapat dilakukannya tahap evaluasi terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media yang diberikan kepada siswa hanya berupa media dalam bentuk produk akhir yang dikemas di dalam bentuk CD dan diberikan kepada masing-masing siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu:

- 1) Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan pembelajaran berupa kritik, saran serta masukan dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa.
- 2) Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penelitian kelayakan tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan data pendapat siswa mengenai produk yang telah dibuat.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket. Menurut Sugiyono (2011: 142) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Instrumen angket untuk penelitian ini diperoleh data dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa sebagai bahan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual.

Angket yang digunakan pada penelitian ini merupakan adaptasi dari kriteria penilaian kelayakan penelitian pengembangan *mobile* edukasi berbasis Android oleh Weni Rinta Aryantari (2014) dengan pengembangan lebih lanjut oleh peneliti. Angket penilaian media untuk ahli materi memiliki 26 indikator, ahli media 19 indikator, praktisi pembelajaran Akuntansi 30 indikator dan siswa 6 indikator.

Instrumen kelayakan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager 9* menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban (Sugiyono, 2011: 93) yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Agar diperlukan data untuk keperluan analisis kualitatif, maka

setiap alternatif jawaban diberikan skor yaitu Sangat Baik = 5, Baik = 4, Cukup = 3, Kurang = 2, dan Sangat Kurang = 1.

Angket pendapat/respon akan diberikan kepada siswa sebagai responden. Angket ini bersifat kombinasi tertutup dan terbuka dan dibuat untuk mengetahui pendapat/respon siswa mengenai media dan bukan untuk mengukur kelayakan media. Angket kombinasi tertutup dan terbuka merupakan angket yang jawabannya sudah ditentukan kemudian disusul juga dengan pertanyaan terbuka. Bagian angket tertutup menggunakan skala Ghuttman. Skala Ghutman berupa sederatan pertanyaan opini tentang sesuatu objek secara berurutan (Eko Putro Widoyoko, 2012: 116) Responden diminta untuk menyatakan pendapatnya dengan menjawab “Ya” atau “Tidak”. Bila dalam angket tersebut terdapat masukan dan saran yang dapat dilakukan untuk memperbaiki media maka saran tersebut akan dijadikan pertimbangan untuk membuat media menjadi lebih baik lagi.

Berikut ini adalah kisi-kisi angket angket untuk ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek Relevansi Materi	Kejelasan materi dengan SK dan KD	1	5
		Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	1	
		Kesesuaian materi dengan indikator	1	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	
		Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	1	
2.	Aspek Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyampaian materi	1	8
		Sistematika penyampaian materi	1	
		Kemenarikan penyampaian materi	1	
		Kebermanfaatan materi	1	
		Kelengkapan materi	1	
		Aktualitas materi	1	
		Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	1	
		Kejelasan contoh yang diberikan	1	
3.	Aspek Evaluasi/Latihan Soal	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	1	8
		Kebenaran kunci jawaban	1	
		Kejelasan petunjuk pengerjaan	1	
		Kejelasan rumusan soal	1	
		Kejelasan konsep soal	1	
		Variasi soal	1	
		Tingkat kesulitan soal	1	
		Kejelasan pembahasan jawaban	1	
4.	Aspek Bahasa	Ketepatan penggunaan istilah	1	2
		Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	1	
5.	Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	1	3
		Kemampuan media menambah pengetahuan	1	
		Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1	
Total Butir Instrumen				26

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Weni Rinta Aryantari (2014) dengan modifikasi.

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek Bahasa	Ketepatan penggunaan istilah	1	3
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	1	
		Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	1	
2.	Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	1	5
		Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	1	
		Kemampuan media menambah pengetahuan	1	
		Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1	
		Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	1	
3.	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	1	4
		Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	1	
		<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	1	
		<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	1	
4.	Aspek Tampilan Visual	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	1	7
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1	
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	1	
		Kesesuaian pemilihan background	1	
		Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	1	
		Keseimbangan proporsi gambar	1	
		Kemenarikan desain	1	
Total Butir Instrumen				19

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Weni Rinta Aryantari (2014) dengan modifikasi.

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No.	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek Relevansi Materi	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1	5
		Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	1	
		Kesesuaian materi dengan indikator	1	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	
		Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	1	
2.	Aspek Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyampaian materi	1	7
		Penyampaian materi sistematis	1	
		Kemenarikan penyampaian materi	1	
		Kelengkapan materi	1	
		Aktualitas materi	1	
		Kesesuaian tingkat kesulitan dengan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	1	
		Kejelasan contoh yang diberikan	1	
3.	Aspek Evaluasi/Latihan Soal	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	1	8
		Kebenaran kunci jawaban	1	
		Kejelasan petunjuk pengerjaan	1	
		Kejelasan rumusan soal	1	
		Kebenaran konsep soal	1	
		Variasi soal	1	
		Tingkat kesulitan soal	1	
		Kejelasan pembahasan jawaban	1	
4.	Aspek Bahasa	Ketepatan penggunaan istilah	1	2
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	1	
5.	Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	1	5
		Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	1	
		Kemampuan media menambah pengetahuan	1	

No.	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
		Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1	
		Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	1	
6.	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	1	2
		<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	1	
7.	Aspek Tampilan Visual	Kemenarikan desain	1	1
Total Butir Instrumen				30

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Weni Rinta Aryantari (2014) dengan modifikasi.

Tabel 6. Kisi-kisi Angket Pendapat oleh Siswa

No.	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek Relevansi Materi	Kemenarikan penyampaian materi	1	2
		Kejelasan contoh yang diberikan	1	
2.	Aspek Evaluasi/Latihan Soal	Kejelasan rumusan soal	1	1
3.	Aspek bagi Strategi Pembelajaran	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	1	3
		Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1	
		Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	1	
Total Butir Instrumen				6

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Weni Rinta Aryantari (2014) dengan modifikasi.

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

1. Data proses pengembangan produk

Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan produk diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan siswa berupa kritik, saran dan masukan yang digunakan sebagai acuan dalam revisi produk.

2. Data penilaian kelayakan produk oleh ahli

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi. Data tersebut selanjutnya akan dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada Tabel 7

Tabel 7. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sugiyono, 2011: 93)

- b. Menghitung rata-rata skor setiap indikator dengan rumus

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

n = Jumlah penilai

(Eko Putro Widoyoko, 2011: 237)

- c. Mengubah secara kualitatif jumlah rata-rata skor menggunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 8. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	A	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	B	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{Bi}$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{Bi}$	D	Kurang
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{Bi}$	E	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor maksimal = 5

Skor minimal = 1

Skor maksimal ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal = jumlah indikator x skor terendah

\bar{X} = skor yang diperoleh

\bar{X}_i = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal+skor min ideal)

S_{Bi} (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal-skor min ideal)

(Eko Putro Widyoko, 2011: 238)

Tabel 9. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke dalam Nilai dengan Lima Kategori

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X \geq 4,21$	A	Sangat Layak
4	$3,41 \leq X \leq 4,20$	B	Layak
3	$2,61 \leq X \leq 3,40$	C	Cukup
2	$2,60 \leq X \leq 1,81$	D	Kurang Layak
1	$X \leq 1,80$	E	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

X	= skor aktual (skor yang diperoleh)
\bar{X} (rerata skor ideal)	= $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal+skor min ideal)
SBi (simpangan baku ideal)	= $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal-skor min ideal)

(Sukardjo, 2012: 98)

3. Data pendapat siswa

Data berupa pendapat yang diperoleh dari angket kombinasi tertutup dan terbuka. Alternatif jawaban yang diberikan pada angket tertutup untuk pernyataan tersebut adalah “Ya” dan “Tidak”. Persentase tiap nomor dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase tiap nomor (\%)} = \frac{\text{jumlah siswa yang menjawab YA}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Sunoto, 2007: 37)

Respon siswa dianggap positif bila mendapat persentase $\geq 65\%$. Pada bagian angket tertutup analisis data digunakan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif (Sunoto, 2007: 38).

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Pengembangan Produk Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap implementasi. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, dilaksanakan analisis kebutuhan dan analisis kompetensi serta instruksional yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan berkaitan dengan permasalahan dan karakteristik siswa, perangkat keras (*hardware*) serta perangkat lunak (*software*).

1) Permasalahan dan Karakteristik Siswa

Seiring berkembangnya metode pembelajaran yang ada saat ini. Metode pembelajaran yang telah digunakan oleh guru belum mengalami kemajuan. Berbagai macam metode pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan belum banyak dipergunakan di kelas. Untuk itu, guru perlu menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar yang telah ada di zaman teknologi seperti sekarang ini. Permasalahan

yang sama juga dialami di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Koperasi Yogyakarta, khususnya siswa kelas X Akuntansi 1. Perkembangan teknologi yang semakin maju sangat dekat dengan siswa yang sudah mulai melek dengan teknologi. Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran Akuntansi dengan bantuan aplikasi *Mindjet MindManager 9* yang dapat memetakan pikiran (*mind map*) tentunya dapat memudahkan siswa dalam merangkum materi pembelajaran sehingga tidak lagi hanya berfokus dengan buku cetak yang disediakan oleh pihak sekolah.

Alasan dipilihnya penggunaan media ini, mengacu pada permasalahan yang ada di SMK Koperasi Yogyakarta bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru masih kurang optimal. Media yang sering dipergunakan oleh guru masih berkuat pada buku cetak, lembar kerja siswa, dan modul sedangkan LCD Proyektor yang ada di dalam kelas jarang dipergunakan. Di era modern seperti sekarang ini seiring perkembangan teknologi, perkembangan *software* (aplikasi) pun juga sangat cepat. Banyak pilihan *software* (aplikasi) yang tidak hanya dapat dipergunakan di dunia perkantoran tapi juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat dipergunakan oleh siswa. Salah satunya adalah aplikasi *Mindjet MindManager 9* ini. *Mindjet MindManager*

9 mungkin kurang familiar di dunia pendidikan terutama bagi siswa, *software* (aplikasi) ini belum begitu dikembangkan dan dipergunakan oleh guru sebagai media pembelajaran.

Software (aplikasi) ini lebih sering dipergunakan di dunia perkantoran, karna dapat memudahkan pekerjaan mereka dengan memanfaatkan fungsi dari *software* (aplikasi) yang dapat membuat visualisasi ide-ide, gagasan, dan informasi. Tentunya dengan fasilitas-fasilitas tambahan lainnya yang disediakan oleh *software* (aplikasi) ini, dapat menghubungkan berbagai ide sehingga menjadi sebuah gagasan dengan visualisasi yang menarik. Visualisasi yang menarik untuk pembuatan pemetaan yang tidak hanya berupa teks melainkan juga gambar/foto (*image*) tentunya dapat menggugah keingintahuan siswa. Selain itu mampu memudahkan guru maupun siswa untuk meringkas materi ajar secara efektif dan efisien termasuk dalam hal penyampaian materi ajar sedangkan khusus bagi siswa dapat menyerap materi pelajaran dengan lebih antusias sekaligus mampu memanjakan kesukaan otak siswa yang cenderung menyukai bentuk (simbol) dan warna sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran dengan senang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Koperasi Yogyakarta pada bulan Oktober saat proses pembelajaran berlangsung di kelas, 6 dari 22 siswa atau sekitar 27,27% siswa yang belajar secara

mandiri dengan membuka dan membaca buku cetak tanpa disuruh oleh guru. Dengan demikian pengembangan media dengan *software* (aplikasi) *Mindjet MindManager 9* yang tergolong baru dan unik ini diharapkan siswa bisa belajar secara mandiri.

2) Perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*)

Pembuatan objek multimedia dilakukan dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), sebagai berikut:

a) Perangkat keras (*hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) minimal yang dibutuhkan dengan spesifikasi sebagai berikut:

- (1) *Processor Intel/Pentium/Core Duo (86x achitecture)*
- (2) RAM 2GB
- (3) Hard Disk 4GB

b) Perangkat lunak (*software*)

Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media ini dibagi menjadi beberapa macam, diantaranya:

(1) Perangkat lunak sistem operasi:

- *Microsoft Windows 7*

(2) Perangkat lunak utama pembuatan media:

- *Mindjet MindManager 9*

(3) Perangkat lunak pembuatan isi dari materi di dalam media:

- *Microsoft Word 2010*

- *Microsoft PowerPoint 2010*

- PDF

(4) Perangkat lunak pembuatan kata bantu untuk menjelaskan prosedur penggunaan media:

- *Notepad*

(5) Perangkat lunak untuk menggabungkan semua komponen media menjadi satu-kesatuan:

- *AutoPlay Media Studio 8*

b. Analisis Kompetensi

Analisis kompetensi dan instruksional berkaitan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan di muat di dalam media. Pada tahap analisis kompetensi, dilakukan kajian terhadap kompetensi minimal yang harus dicapai siswa sesuai dengan standar isi yang diterapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Materi pencatatan transaksi akuntansi perusahaan jasa sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) Menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang dan Kompetensi Dasar (KD) menjelaskan pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang. Pada tahap analisis intruksional kompetensi dasar tersebut dikembangkan menjadi beberapa indikator diantaranya:

- 1) Menjelaskan sistem pencatatan pada perusahaan dagang
- 2) Menjelaskan transaksi utama di perusahaan dagang

- 3) Menjelaskan jurnal yang harus dibuat dalam pencatatan transaksi perusahaan dagang
- 4) Membuat jurnal penjualan untuk perusahaan dagang
- 5) Membuat jurnal penerimaan kas untuk perusahaan dagang
- 6) Membuat jurnal pembelian untuk perusahaan dagang
- 7) Membuat jurnal pengeluaran kas untuk perusahaan dagang
- 8) Membuat jurnal umum untuk transaksi yang tidak dapat masuk ke dalam jurnal khusus pada perusahaan dagang

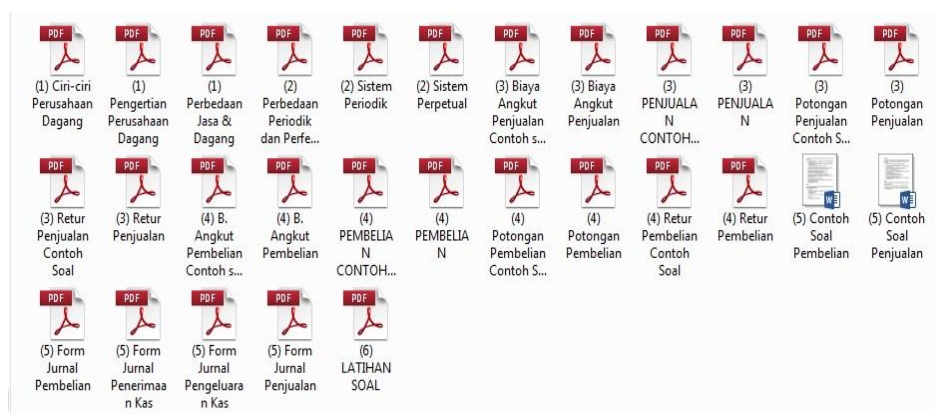
2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap selanjutnya adalah tahap desain (perancangan). Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, media pembelajaran Akuntansi yang akan dikembangkan adalah pemetaan pikiran (*mind map*) dengan bantuan aplikasi *Mindjet MindManager 9* yang akan memuat materi pada kompetensi dasar pencatatan transaksi Akuntansi perusahaan dagang. Media tersebut akan dikembangkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menyusun materi, soal, dan jawaban

Materi, soal, dan jawaban yang ada di dalam media ini disusun dari berbagai macam referensi. Materi yang telah dikumpulkan disatukan menjadi satu file dalam format Word. Materi dapat dilihat pada Lampiran 1. Selanjutnya materi tersebut dibagi-bagi menjadi sub-bagian sesuai dengan indikator. Beberapa di buat menarik dengan tambahan gambar (simbol) serta warna yang mencolok, dan kemudian

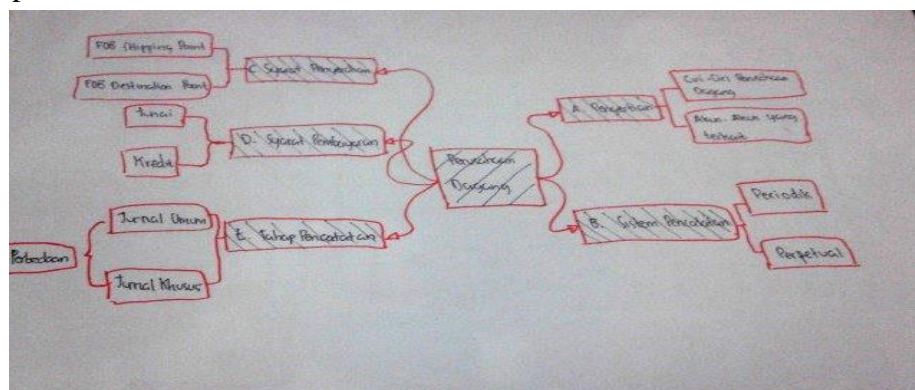
disimpan ke dalam format PDF untuk memudahkan pada saat proses penggabungan media. Penyimpanan materi dalam format PDF ini diberi nama sesuai dengan urutan sub-bagian yang telah disesuaikan dengan indikator. Begitu pula pada saat menyusun soal dan jawaban, soal yang telah dikumpulkan kemudian disatukan menjadi satu file dalam format PDF. Latihan soal dapat dilihat pada Lampiran 1 bagian *Prinscreen* media. Nantinya media ini akan dibuat dalam 2 versi yang berbeda, media dengan versi yang pertama akan dibuat untuk guru sehingga soal dan jawaban akan langsung disertakan. Sedangkan, versi yang kedua yang akan diberikan kepada siswa untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah tidak akan menyertakan kunci jawaban dari soal yang ada di dalam media tersebut. Siswa dapat menanyakan dan membahas soal-soal yang ada di dalam media tersebut bersama-sama guru ketika berada di sekolah. Berikut ini adalah tampilan file yang berisi materi, soal dan jawaban yang ditampilkan dalam format PDF yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Materi, Soal, dan Jawaban yang Ditampilkan dalam Format PDF

b. Pembuatan *Mind Map* secara Manual

Sebelum mengaplikasikan secara langsung *mind map* ke dalam aplikasi *Mindjet MindManager 9* dilakukan pembuatan *mind map* secara manual dilembar kertas. Fungsinya adalah untuk memudahkan ide-ide dan peletakan item-item yang nantinya akan diurutkan sesuai dengan indikator. Selain itu juga, membuat *mind map* dilembar kertas terlebih dahulu akan membuat gambaran kasar dari *mind map* tersebut lebih terlihat jelas agar nantinya pada saat mengaplikasikannya ke dalam *software* (aplikasi) jauh lebih mudah. Berikut ini adalah tampilan dari *mind map* yang dibuat secara manual pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan *Mind Map* dibuat secara Manual

c. Pengumpulan gambar (simbol), *background*, dan jenis huruf (*font*)

Gambar yang disajikan dalam media ini adalah hasil unduhan dari berbagai sumber. Sebagian gambar dipilih adalah yang menggunakan format *portable network graphics* (.png) karna dalam format .png ini latar belakang gambar dibuat transparan sehingga akan memperindah tampilan media. Sedangkan untuk *background* yang akan digunakan

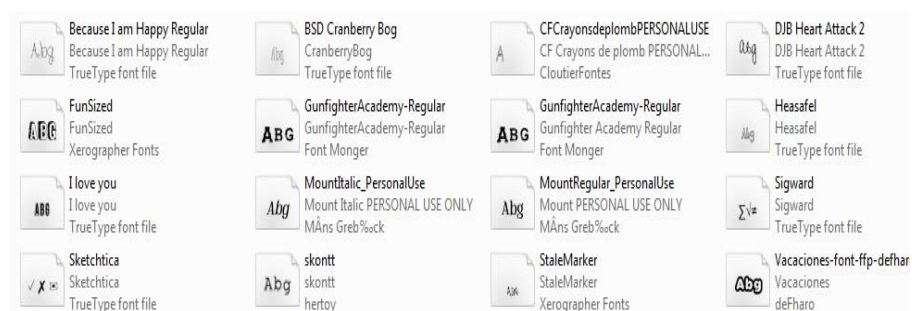
dipilih gambar dengan kualitas JPEG agar tidak pecah karna kualitas gambar format JPEG relatif jauh lebih besar dibandingkan format lainnya. Untuk jenis huruf (*font*) yang digunakan di dalam media ini diunduh dari berbagai sumber. Pemilihan jenis huruf ini, dicari yang paling menarik dan tidak biasa. Agar gaya tulisan di dalam media ini menjadi lebih berbeda. Jenis huruf (*font*) disimpan dalam format *TrueType font file* (.tff) yang dapat memudahkan agar bisa langsung di *install* di PC/Laptop.

Berikut ini adalah gambar tampilan folder yang berisi gambar (simbol) dan *background* yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Gambar (simbol) dan *Background* yang Ditampilkan dalam Format .png dan JPEG

Berikut ini adalah gambar tampilan folder yang berisi jenis huruf (font) yang dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Jenis Huruf (*font*) yang Ditampilkan dalam Format .tff

d. Penyusunan Instrumen Penilaian Kelayakan Media

Pada tahap desain juga disusun instrumen penilaian kualitas media berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi. Sedangkan untuk siswa diberikan angket berupa angket kombinasi tertutup dan terbuka. Instrumen penilaian berupa angket ini tidak dilakukan validasi, karena mengadaptasi instrumen penilaian yang telah digunakan pada penelitian sebelumnya oleh Weni Rinta Aryantari (2014).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Media

Media dibuat menggunakan hardware dengan spesifikasi *Hard Disk* 450 GB, RAM 2GB, Sistem operasi windows 7, dan resolusi layar 1366 x 768dpi. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media dengan menggunakan *software* (aplikasi) *Mindjet MindManager 9*. Seluruh materi yang telah dibuat dalam bentuk *mind map* secara manual diselembarkan kertas langsung diaplikasikan dengan menggunakan *software* (aplikasi) *Mindjet MindManager 9*.

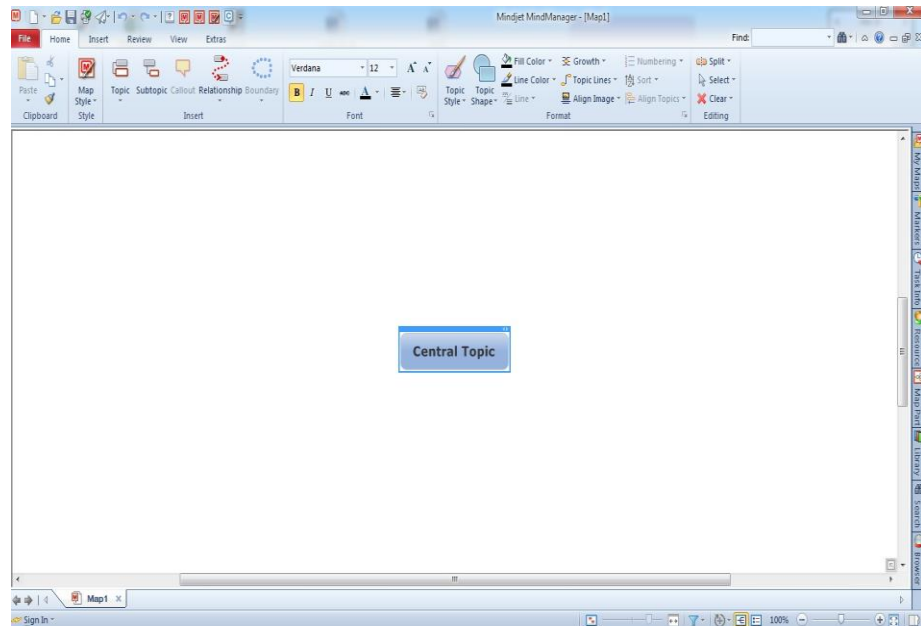
Mind map dirancang dengan bantuan *software* (aplikasi) tersebut, dan disusun sesuai dengan urutan yang sama seperti yang telah dibuat saat merancang *mind map* secara manual diselembarkan kertas. Namun, sebelum memulai pembuatan *mind map* dengan *software* (aplikasi) tersebut yang harus dilakukan pertama kali adalah melakukan peng-

install-an software (aplikasi) Mindjet MindManager 9. Nantinya di dalam media akan disertakan cara peng-*install-an*, sebab apabila ingin menggunakan media ini *software (aplikasi) Mindjet MindManager 9* harus sudah terinstall di PC/Laptop yang akan dipergunakan. Berikut ini adalah tampilan menu utama dari proses penginstalan *Mindjet MindManger 9* yang dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Halaman Penginstallan *Software (aplikasi) Mindjet MindManager 9*

Prosedur penginstallan *software (aplikasi) Mindjet MindManager 9* ini menggunakan *software (aplikasi) bantuan* yaitu AutoPlay Media Studio 8, yang dapat memudahkan proses penginstallan agar pemakai media lebih mudah memahaminya. Setelah proses penginstallan berhasil, selanjutnya dapat langsung mempergunakan *software (aplikasi) tersebut*. Berikut adalah tampilan layar kerja *software (aplikasi) Mindjet MindManager 9* yang dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Layar Kerja *Software* (aplikasi) *Mindjet MindManager 9*

Pada tahap selanjutnya adalah proses pembuatan mind map tersebut. Proses pembuatan mind map dengan bantuan *software* (aplikasi) ini terbilang mudah. Hanya perlu mengikuti langkah-langkah yang sudah disediakan oleh *software* (aplikasi), dan untuk model atau bentuk peta yang diinginkan pun sudah ada pilihan yang langsung disediakan saat pertama kali ingin membuat *mind map*. Apabila pembuatan *mind map* telah selesai dilakukan maka pemetaan pikiran (*mind mapping*) untuk materi pada kompetensi dasar pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang sudah siap dipergunakan. Selanjutnya adalah pembuatan tampilan menu utama. Pembuatan tampilan menu utama media ini dilakukan dengan menggunakan AutoPlay Media Studio 8. AutoPlay Media Studio 8 menyediakan berbagai macam cara untuk membuat sebuah tampilan menu utama

sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pemakai. Peneliti memilih sebuah tampilan menu utama yang sederhana namun sesuai dengan kebutuhan media dan juga tujuan dari tampilan menu utama tersebut pun bisa tercapai. Berikut ini adalah tampilan menu utama, berserta fungsi dan isi dari masing-masing item, yang dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Menu Utama

1) SK & KD Pembelajaran

Pada tampilan awal menu utama pada Gambar sekian terdapat 5 item yang dapat diklik, dari kelima item yang dapat diklik tersebut salah satunya adalah tombol SK & KD Pembelajaran. Bila tombol tersebut dipilih, maka akan muncul tampilan standar kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dengan materi pada kompetensi dasar pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang. SK & KD Pembelajaran dibuat dengan memanfaatkan bantuan dari aplikasi PowerPoint, kemudian dibuat ke dalam

format PDF. Berikut ini adalah gambar tampilan SK & KD Pembelajaran yang dapat dilihat pada Gambar 8.

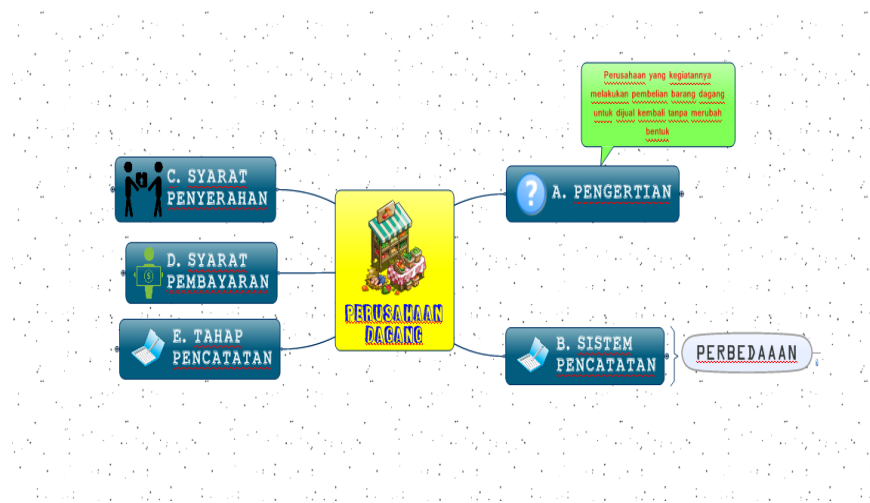


Gambar 8. Tampilan SK & KD Pembelajaran

2) Materi Pembelajaran

Pilihan tombol materi pembelajaran pada halaman menu utama akan memunculkan *mind map* yang telah dibuat dengan *software* (aplikasi) *Mindjet MindManager 9*. Pada saat tombol tersebut dipilih maka akan langsung muncul halaman awal dari *mind map*. Terdapat 3 kompetensi dasar (KD) dalam materi yang dibuat *mind map*. Akan tetapi peneliti lebih berfokus kepada materi dengan kompetensi dasar pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang. Dikarenakan ini adalah media dalam bentuk *mind map* (pemetaan pikiran) sehingga peneliti merasa akan lebih baik jika membuatnya dari Kompetensi Dasar (KD) yang pertama hingga ketiga seperti yang dijabarkan di dalam tampilan SK & KD Pembelajaran. File-file yang telah terkumpul pada tahap desain sebelumnya akan dibuat hyperlink untuk menghubungkan tiap file tersebut. Hasil akhir dari pembuatan *mind map* ini adalah file

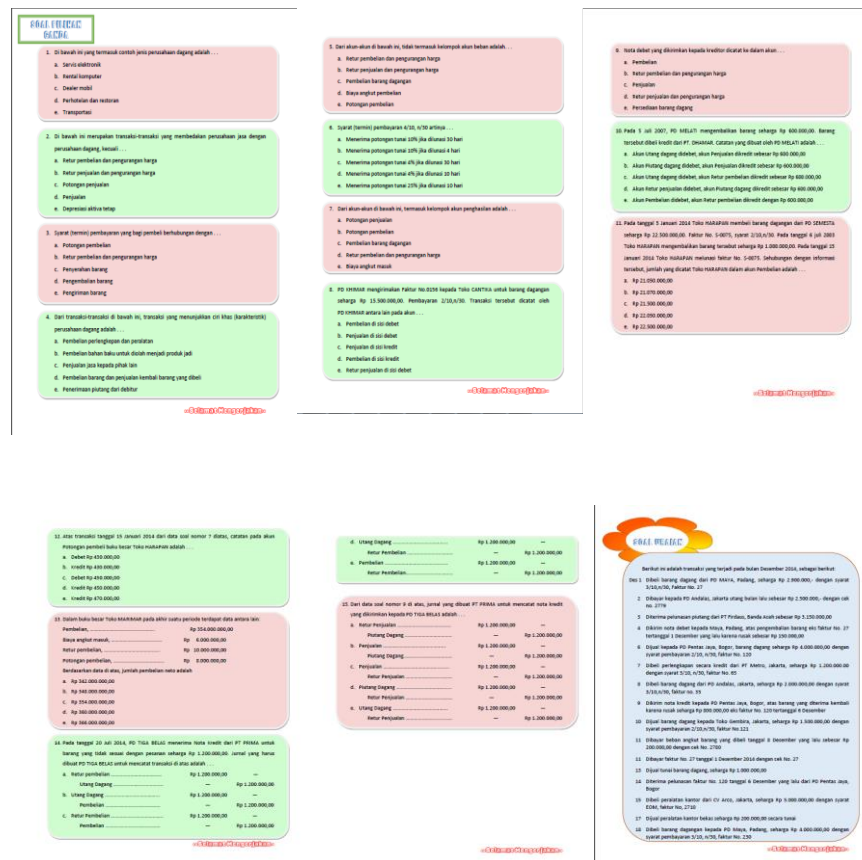
dengan ekstensi *Mindjet MindManager Maps* (*.mmap) yang merupakan ciri dari file yang dibuat dengan menggunakan program *Mindjet MindManager 9*. Berikut ini adalah tampilan materi pembelajaran dalam format (*.mmap) yang dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Materi Pembelajaran dalam Format (*.mmap)

3) Latihan Soal

Pada halaman latihan soal ini dibuat dalam format PDF. Terdapat dua jenis latihan soal yang akan diberikan, yang pertama adalah soal pilihan ganda, dan yang kedua adalah soal dalam bentuk esay. Semua soal yang diberikan sudah mencakup ketiga Kompetensi Dasar (KD) yang ada di dalam media ini. Berikut akan dijabarkan gambar tampilan soal yang ada pada media dalam format PDF yang dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Latihan Soal dalam Format PDF

4) Profil

Pada tombol keempat terdapat tombol pilihan Profil. Profil ini berisi informasi media/aplikasi meliputi deskripsi singkat media, dan juga terdapat logo UNY (Universitas Negeri Yogyakarta) dan informasi pembuat media yang terdiri dari nama pembuat, NIM (Nomor Induk Mahasiswa), dan instansi. Profil dibuat dengan menggunakan aplikasi PowerPoint kemudian disimpan ke dalam format PDF.

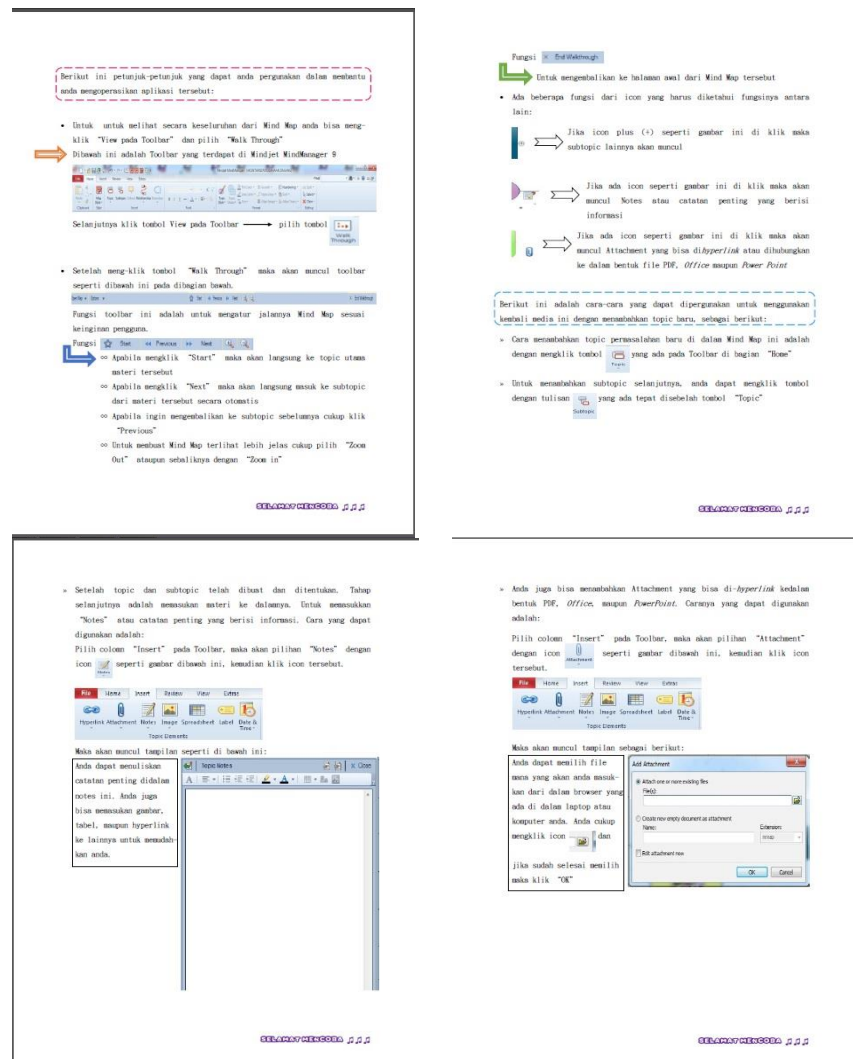
Berikut ini adalah gambar tampilan Profil yang ada di dalam media seperti di bawah ini pada Gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Profil

5) Petunjuk penggunaan

Pada tombol terakhir atau yang kelima adalah Petunjuk penggunaan. Ini berisi informasi prosedur mengoperasikan *software* (aplikasi) *Mindjet MindManager 9*. Prosedur ini dibuat untuk mempermudah pengguna/pemakai yang masih belum familiar terhadap *software* (aplikasi) tersebut. Petunjuk penggunaan dibuat dengan kalimat yang mudah dipahami dan disertakan juga gambar atau simbol yang terdapat didalam *software* (aplikasi). Petunjuk penggunaan ini dibuat dengan menggunakan Word kemudian disimpan dalam bentuk PDF. Berikut adalah gambar petunjuk penggunaan media yang dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Petunjuk Penggunaan dalam Format PDF

Pada tahap terakhir dari pembuatan media pembelajaran ini adalah penyelesaian akhir. Terdapat 2 folder yang akan dibuat, folder pertama yaitu (1) Instal *Mindjet MindManager 9*; dan (2) *Mind Map Perusahaan Dagang*. Folder pertama yaitu Instal *Mindjet MindManager 9* akan dibantu proses penggabungan filenya dengan menggunakan AutoPlay Media Studio 8. Begitu juga dengan folder *Mind Map Perusahaan Dagang* yang akan menggunakan aplikasi

tambahan yaitu Auto Play Media Studio 8. Setelah semua proses akhir sudah selesai, kemudian ditransfer kedua folder ke dalam sebuah CD. Proses transfer ke dalam sebuah CD ini tidak membutuhkan aplikasi tambahan seperti Nero sebab AutoPlay Media Studio 8 langsung memprogram folder-folder tersebut agar bisa *diburning* secara otomatis ke dalam sebuah CD tanpa bantuan aplikasi Nero. Akhirnya jadilah sebuah keeping CD sebagai media pembelajaran Akuntansi dengan menggunakan program *Mindjet MindManager 9* untuk siswa SMK kelas X. Berikut adalah gambar folder yang terdapat di dalam CD yang dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Isi dari Media yang telah Ditransfer ke CD

b. Validasi I

Media awal selanjutnya melalui tahap validasi I. Pada tahap ini media ini divalidasi oleh 1 orang ahli materi yaitu Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si. (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY) dan 1 orang ahli media yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY). Masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media dijadikan sebagai dasar revisi media.

1) Validasi ahli materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat dari ahli materi untuk

melakukan revisi. Angket menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang. Angket untuk ahli materi memiliki 26 indikator penilaian. Penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 10 berikut.

Tabel 10. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Nilai
1	Kejelasan materi dengan SK dan KD	5,00
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	5,00
3	Kesesuaian materi dengan indikator	5,00
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5,00
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	5,00
6	Kejelasan penyampaian materi	4,00
7	Sistematika penyampaian materi	4,00
8	Kemenarikan penyampaian materi	5,00
9	Kebermanfaatan materi	5,00
10	Kelengkapan materi	4,00
11	Aktualitas materi	5,00
12	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	4,00
13	Kejelasan contoh yang diberikan	4,00
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	5,00
15	Kebenaran kunci jawaban	5,00
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan	5,00
17	Kejelasan rumusan soal	5,00
18	Kejelasan konsep soal	5,00
19	Variasi soal	4,00
20	Tingkat kesulitan soal	4,00
21	Kejelasan pembahasan jawaban	5,00
22	Ketepatan penggunaan istilah	5,00
23	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	5,00
24	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	5,00
25	Kemampuan media menambah pengetahuan	5,00
26	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	5,00
Total Nilai		123

Sumber: Data penelitian yang diolah

Berdasarkan tabel 10, diketahui penilaian dari ahli materi memperoleh total nilai sebesar 123. Apabila dikonversikan dengan menggunakan tabel penilaian menurut Eko Putro Widoyoko maka total nilai 123 masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”, dapat dilihat pada Lampiran 2 Perhitungan Angket.

2) Validasi ahli media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat dari ahli media untuk melakukan revisi. Angket menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang. Angket untuk ahli materi memiliki 19 indikator penilaian. Penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 11 berikut.

Tabel 11. Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No.	Indikator	Nilai
1	Ketepatan penggunaan istilah	4,00
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	4,00
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	4,00
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	4,00
5	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	4,00
6	Kemampuan media menambah pengetahuan	4,00
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4,00
8	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	5,00
9	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	4,00
10	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	4,00
11	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	5,00
12	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	4,00
13	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	4,00
14	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4,00
15	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4,00
16	Kesesuaian pemilihan background	4,00
17	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	4,00
18	Keseimbangan proporsi gambar	4,00
19	Kemenarikan desain	4,00
Total Nilai		78

Sumber: Data Penelitian yang diolah

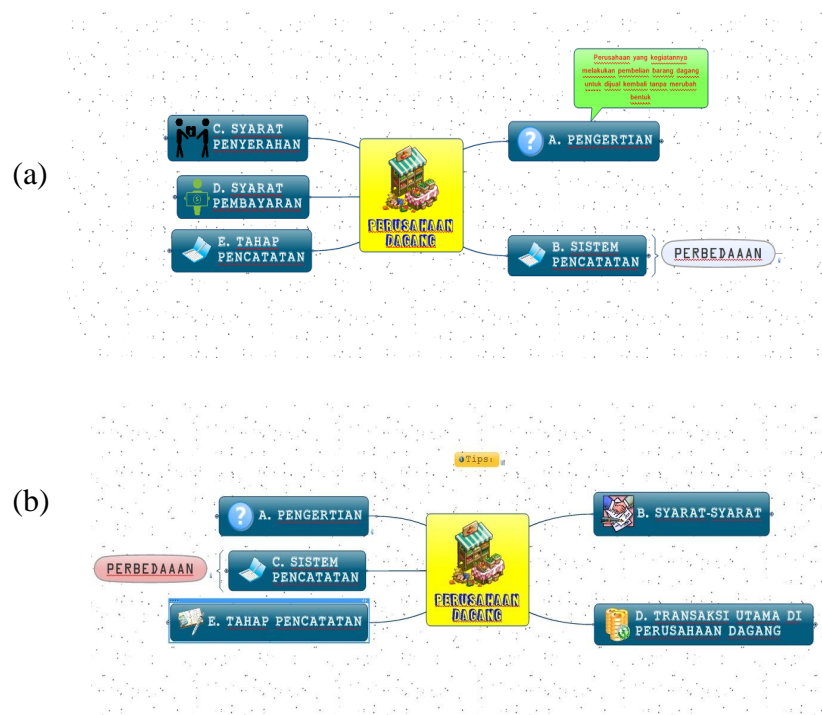
Berdasarkan tabel 11, diketahui penilaian dari ahli media memperoleh total nilai sebesar 78. Apabila dikonversikan dengan menggunakan tabel penilaian menurut Eko Putro Widoyoko maka total nilai 78 masuk pada kategori penilaian “Baik”, dapat dilihat pada Lampiran 3 Perhitungan Angket.

c. Revisi I

Berdasarkan masukan dari tahap validasi I, dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media.

1) Revisi ahli materi

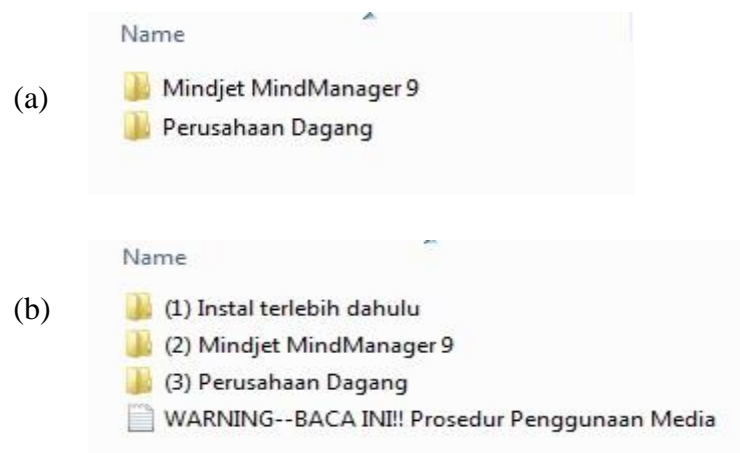
- a) Perbaiki struktur susunan sub-topik materi yang akan dibuat menjadi *mind map* agar sesuai dengan urutan pembelajaran yang mudah dipahami. Susunan sub-topik materi sebelumnya dibuat sesuai dengan referensi buku cetak Akuntansi untuk siswa SMK kelas X, akan tetapi susunan sub-topik materi tersebut dilihat terlalu baku dan kaku, sehingga bisa membuat siswa menjadi bingung saat mempelajarinya. Revisi dilakukan dengan mengubah susunan materi yang akan dijabarkan agar dapat lebih dipahami sesuai dengan saran. Berikut ini adalah gambar susunan *Mind Map* sebelum dan sesudah revisi yang dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Susunan Mind Map (a) sebelum direvisi (b) setelah direvisi

- b) Pada penjelasan isi dari materi yang dibuat ke dalam file-file yang terpisah, sebaiknya ditambahkan lebih banyak visualisasi dari gambar (simbol), warna yang lebih menarik, dan jenis huruf (*font*) yang bervariasi. Revisi dilakukan sesuai saran dengan menambahkan gambar (simbol) yang berkaitan langsung dengan materi tersebut ke dalam penjelasan, dan juga diberi warna yang menarik serta jenis huruf (*font*) yang menarik.
 - c) Perlu penambahan warna yang lebih menarik pada halaman latihan soal yang ada di dalam media. Sebab pada awalnya halaman latihan soal ini hanya menggunakan *background* warna putih polos saja, Revisi dilakukan sesuai saran dengan menambahkan bentuk kotak persegi panjang persetiap 1 soal yang ada dan kotak tersebut diberi warna yang tidak membuat mata menjadi cepat lelah.
- 2) Revisi ahli media
- a) Tampilan beberapa folder yang ada di halaman awal di dalam CD media yang membingungkan karna tidak ada petunjuk atau penjelasan harus dimulai dari folder yang mana. Selain itu juga tidak dijelaskan rambu-rambu yang harus diikuti ketika sudah mulai masuk ke dalam salah satu folder tersebut. Sehingga, revisi dilakukan sesuai saran dengan memberi nomor setiap folder dan juga ditambahkan catatan mengenai prosedur

penggunaan media dalam bentuk *Notepad*. Terdapat satu folder tambahan yaitu folder yang berisi jenis huruf (*font*) yang bisa diinstal ke PL/Laptop secara langsung karna sudah disimpan dalam format *TrueType font file* (.ttf). Berikut ini adalah gambar tampilan halaman awal CD sebelum dan sesudah revisi yang dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Tampilan Halaman Awal CD (a) sebelum direvisi
(b) sesudah direvisi

- b) Warna setiap sub-topik yang ada pada halaman *mind map* yang berbeda dirasa kurang efisien. Padahal apabila warna setiap sub-topik dibuat sama akan memudahkan siswa untuk mengetahui bahwa bagian dari sub-topik itu masih saling berkaitan dengan topik utama dari materi tersebut. Revisi berdasarkan saran, dibuat menjadi warna yang senada untuk memudahkan siswa, juga agar tidak terlalu banyak warna pada setiap sub-topik materi.

- c) Prosedur penggunaan atau petunjuk penggunaan lebih ditekankan untuk dibuat dengan sangat jelas. Hal ini dikarenakan media ini masih tergolong kurang familiar bagi siswa ataupun guru. Sehingga apabila prosedur penggunaan atau petunjuk penggunaan ini dibuat sangat jelas maka akan meminimalisir ketidaktahuan pengguna atau pemakai saat mengoperasikan media. Revisi dilakukan sesuai dengan saran, maka dibuat prosedur penggunaan atau petunjuk penggunaan dengan bahasa yang lebih mudah dipahami, singkat namun tetap jelas, dan juga diterangkan beberapa fungsi utama dari *Toolbar* yang ada pada *software* (aplikasi) *Mindjet MindManager 9*.

d. Validasi II

Validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yang dilakukan oleh Ibu Ratri Rahmawati, S.Pd. Guru Akuntansi kelas X SMK Koperasi Yogyakarta yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan revisi. Penilaian oleh guru Akuntansi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Hasil Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

No.	Indikator	Nilai
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4,00
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4,00
3	Kesesuaian materi dengan indikator	4,00
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5,00
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4,00
6	Kejelasan penyampaian materi	4,00
7	Penyampaian materi sistematis	4,00
8	Kemenarikan penyampaian materi	4,00
9	Kelengkapan materi	5,00
10	Aktualitas materi	5,00
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	4,00
12	Kejelasan contoh yang diberikan	4,00
13	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4,00
14	Kebenaran kunci jawaban	4,00
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4,00
16	Kejelasan rumusan soal	4,00
17	Kebenaran konsep soal	4,00
18	Variasi soal	4,00
19	Tingkat kesulitan soal	4,00
20	Kejelasan pembahasan jawaban	4,00
21	Ketepatan penggunaan istilah	4,00
22	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	4,00
23	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	4,00
24	Kemampuan media menambah pengetahuan	4,00
25	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4,00
26	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	4,00
27	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	4,00
28	Kemenarikan desain	4,00
Total Nilai		114

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Berdasarkan tabel 12, diketahui penilaian dari praktisi pembelajaran Akuntansi memperoleh total nilai sebesar 114. Apabila dikonversikan dengan menggunakan tabel penilaian menurut Eko Putro Widoyoko maka total nilai 114 masuk pada kategori penilaian “Baik”, dapat dilihat pada Lampiran 4 Perhitungan Angket.

e. Revisi II

Berdasarkan masukan dari tahap validasi II, dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari praktisi pembelajaran Akuntansi (guru) SMK:

- 1) Perbaikan pada tata tulis yang salah ketik di beberapa bagian isi materi. Revisi dilakukan sesuai dengan saran yang diberikan.
- 2) Contoh latihan soal pada sub materi Jurnal Pada Perusahaan Dagang dibuat menjadi contoh latihan soal yang tidak digabung filenya. Jadi ada 2 file contoh latihan soal, yang pertama terkait dengan contoh jurnal penjualan dan penerimaan kas, serta contoh yang kedua yaitu jurnal pembelian dan pengeluaran kas.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, rancangan media pembelajaran Akuntansi yang telah dikembangkan kemudian diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Media akan diujicobakan kepada siswa uji coba perorangan (*one to one trying*), uji coba kelompok kecil (*small grup trying*), dan uji coba lapangan (*field trying*). Uji coba dilakukan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Uji coba dilakukan kepada siswa setelah proses revisi dan telah dinilai oleh validator.

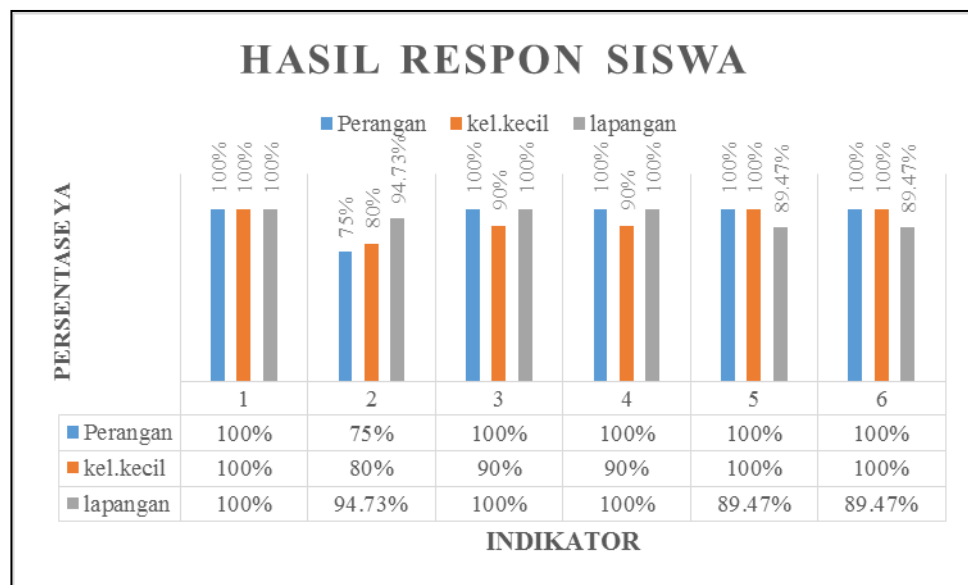
Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Siswa

No.	Indikator	Persentase Jawaban YA		
		Uji Coba Perorangan	Uji Coba Kelompok Kecil	Uji Coba Lapangan
1.	Kemenarikan penyampaian materi	100%	100%	100%
2.	Kejelasan contoh yang diberikan	75%	80%	94,73%
3.	Kejelasan rumusan soal	100%	90%	100%
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	100%	90%	100%
5.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	100%	100%	89,47%
6.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	100%	100%	89,47%

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Hasil respon siswa selama uji coba jika disajikan dalam diagram batang seperti berikut ini.



Gambar 16. Hasil Respon Siswa

a. Uji Coba Perorangan

Tahap uji coba pertama yaitu uji coba perorangan, dilakukan pada 4 siswa tanggal 16 Maret 2015 di Kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta yang beralamat di Jalan Kapas 1/5 Yogyakarta. Uji coba Perorangan dilaksanakan sepulang sekolah pada pukul 14.00-15.00 WIB. Tujuan uji coba perorangan adalah untuk memperoleh bukti-bukti empiris tentang respon terhadap media secara terbatas. Uji coba perorangan ini melibatkan 4 orang siswa yang dipilih oleh guru mata pelajaran Akuntansi. Empat orang siswa tersebut dipilih berdasarkan tingkat kemampuan yang berbeda, yaitu siswa dengan kemampuan tinggi, siswa dengan kemampuan sedang, dan siswa dengan kemampuan rendah. Angket untuk siswa terdiri dari 6 pertanyaan yang bersifat kombinasi tertutup dan terbuka. Jawaban angket secara lengkap dapat dilihat di Lampiran 5. Berikut adalah rekapitulasi jawaban dari 4 orang siswa Kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta.

Tabel 14. Rekapitulasi Respon Uji Coba Perorangan Mengenai Media

No.	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentase Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1.	Kemenarikan penyampaian materi	4	0	4	100%
2.	Kejelasan contoh yang diberikan	3	1	4	75%
3.	Kejelasan rumusan soal	4	0	4	100%
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	4	0	4	100%
5.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4	0	4	100%
6.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	4	0	4	100%

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Hasil uji coba perorangan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapat “Respon Positif” dengan persentase $\geq 65\%$. Berdasarkan angket kombinasi tertutup dan terbuka ini, dapat dilihat bahwa respon siswa terhadap media ini sangat positif karena persentase tiap indikator memperoleh hasil $\geq 65\%$. Komentar siswa terhadap isian angket terbuka berkaitan dengan pandangan subjektif dari siswa. Sehingga peneliti tidak melakukan revisi, dan bisa melakukan tahap uji coba selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan analisis pada tahap uji coba perorangan, kemudian peneliti melakukan uji coba yang kedua. Tahap uji coba kedua yaitu uji coba kelompok kecil. Tujuan uji coba kelompok kecil adalah untuk mengidentifikasi apabila ada permasalahan yang akan terjadi ketika media ini akan diujicobakan ke siswa yang lebih banyak. Uji coba

kelompok kecil dilakukan pada 10 orang siswa tanggal 17 Maret 2015 di Kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta yang beralamat di Jalan Kapas 1/5 Yogyakarta. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan sepulang sekolah pada pukul 14.00-15.00 WIB. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 orang siswa yang dipilih oleh guru mata pelajaran Akuntansi. Kesepuluh orang siswa tersebut dipilih berdasarkan tingkat kemampuan yang berbeda, yaitu siswa dengan kemampuan tinggi, siswa dengan kemampuan sedang, dan siswa dengan kemampuan rendah. Angket untuk siswa terdiri dari 6 pertanyaan yang bersifat kombinasi tertutup dan terbuka. Jawaban angket secara lengkap dapat dilihat di Lampiran 5. Berikut adalah rekapitulasi jawaban dari 10 orang siswa Kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta.

Tabel 15. Rekapitulasi Respon Uji Coba Perorangan Mengenai Media

No.	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentase Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1.	Kemenarikan penyampaian materi	10	0	10	100%
2.	Kejelasan contoh yang diberikan	8	2	10	80%
3.	Kejelasan rumusan soal	9	1	10	90%
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	9	1	10	90%
5.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	10	0	10	100%
6.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	10	0	10	100%

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapat “Respon Positif” dengan persentase $\geq 65\%$. Berdasarkan angket kombinasi tertutup dan terbuka ini, dapat dilihat bahwa respon siswa terhadap media ini sangat positif karena persentase tiap indikator memperoleh hasil $\geq 65\%$.

c. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta. Uji coba lapangan dilakukan pada 19 orang siswa tanggal 19 Maret 2015 saat jam pelajaran Akuntansi tengah berlangsung. Sebelum media digunakan, siswa dibagikan CD yang berisi media kemudian secara bersama-sama dengan bantuan peneliti media tersebut mulai dipergunakan. Tujuan dan fungsi dari media ini dijelaskan kepada siswa terlebih dahulu, media juga ditampilkan di depan kelas dengan menggunakan Laptop dan LCD. Siswa juga diberikan angket pada akhir pelajaran untuk dimintai respon/pendapat dengan mengisi angket yang telah diberikan. Angket untuk siswa terdiri dari 6 pertanyaan yang bersifat kombinasi tertutup dan terbuka. Jawaban angket secara lengkap dapat dilihat di lampiran. Berikut adalah rekapitulasi jawaban dari 19 siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta.

Tabel 16. Rekapitulasi Respon Uji Coba Perorangan Mengenai Media

No.	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentase Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1.	Kemenarikan penyampaian materi	19	0	19	100%
2.	Kejelasan contoh yang diberikan	18	1	19	94,73%
3.	Kejelasan rumusan soal	19	0	19	100%
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	19	0	19	100%
5.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	17	2	19	89,47%
6.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	17	2	19	89,47%

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa seluruh pernyataan mendapatkan “Repon Positif” dengan persentase $\geq 65\%$. Berdasarkan angket kombinasi tertutup dan terbuka ini, dapat dilihat bahwa respon siswa terhadap media ini sangat positif karena persentase tiap indikator memperoleh hasil $\geq 65\%$.

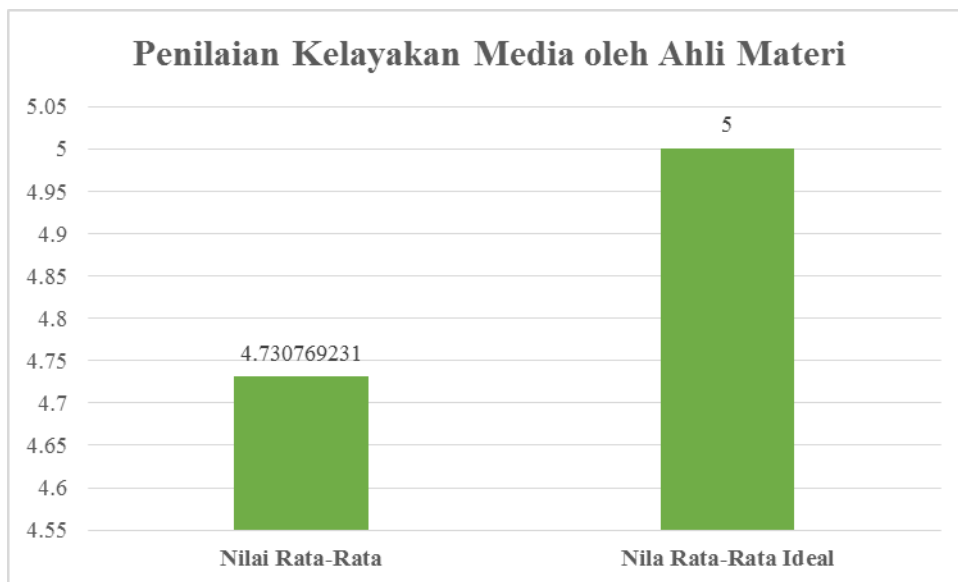
B. Kelayakan Media Pembelajaran

1. Ahli Materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat dari ahli materi untuk melakukan revisi, penilaian oleh ahli materi dapat dilihat di tabel 10.

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi, media mendapat nilai rata-rata 4,73. Perhitungan angket bisa dilihat pada Lampiran 2. Berdasarkan pedoman konversi menurut Sukardjo (2012: 98) rata-rata nilai 4,73

termasuk pada kategori “Sangat Layak”. Penilaian oleh ahli materi dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 17. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi Keseluruhan Aspek

Selain analisis nilai secara keseluruhan, dapat diketahui pula penilaian media dilihat dari masing-masing aspek. Berikut disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek yang dinilai oleh ahli materi.

a. Aspek Relevansi Materi

Tabel 17. Penilaian Aspek Relevansi Materi oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	5,00
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	5,00
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	5,00
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5,00
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	5,00
Nilai Total		25,00
Nilai Rata-Rata		5,00

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek relevansi materi oleh ahli materi adalah 5,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

b. Aspek Pengorganisasian Materi

Tabel 18. Penilaian Aspek Pengorganisasian Materi oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Nilai
1.	Kejelasan penyampaian materi	4,00
2.	Penyampaian materi sistematis	4,00
3.	Kemenarikan penyampaian materi	5,00
4.	Kebermanfaatan materi	5,00
5.	Kelengkapan materi	4,00
6.	Aktualitas materi	5,00
7.	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	4,00
8.	Kejelasan contoh yang diberikan	4,00
Nilai Total		35,00
Nilai Rata-Rata		4,37

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek pengorganisasian materi oleh ahli materi adalah 4,37. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

c. Aspek Evaluasi/latihan Soal

Tabel 19. Penilaian Aspek Evaluasi/Latihan Soal oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	5,00
2.	Kebenaran kunci jawaban	5,00
3.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	5,00
4.	Kejelasan rumusan soal	5,00
5.	Kebenaran konsep soal	5,00
6.	Variasi soal	4,00
7.	Tingkat kesulitan soal	4,00
8.	Kejelasan pembahasan jawaban	5,00
Nilai Total		38,00
Nilai Rata-Rata		4,75

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek evaluasi/latihan soal oleh ahli materi adalah 4,75. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

d. Aspek Bahasa

Tabel 20. Penilaian Aspek Bahasa oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Nilai
1.	Ketepatan penggunaan istilah	5,00
2.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	5,00
Nilai Total		10,00
Nilai Rata-Rata		5,00

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek bahasa oleh ahli materi adalah 5,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

e. Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran

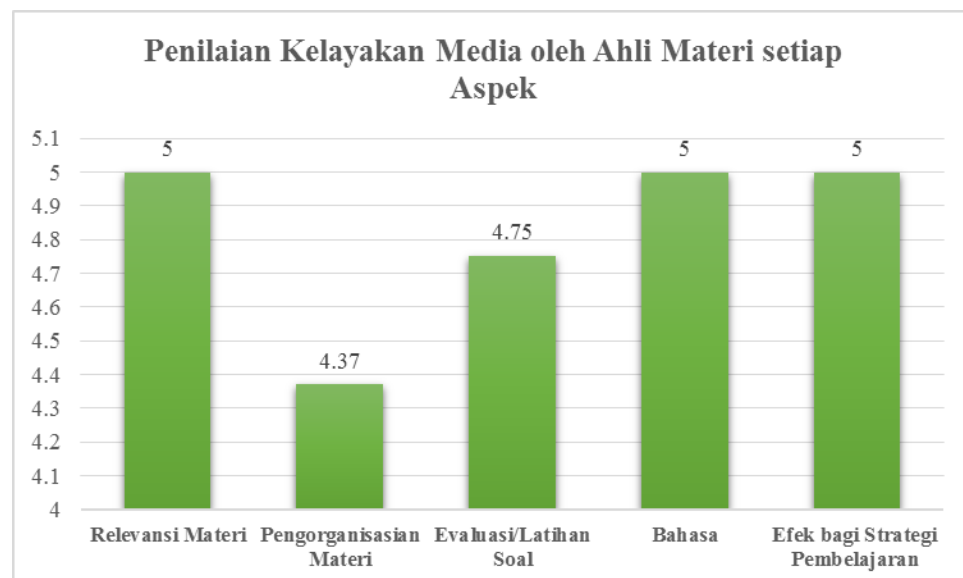
Tabel 21. Penilaian Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Nilai
1.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	5,00
2.	Kemampuan media menambah pengetahuan	5,00
3.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	5,00
Nilai Total		15,00
Nilai Rata-Rata		5,00

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek efek bagi strategi pembelajaran oleh ahli materi adalah 5,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

Berikut disajikan dalam diagram batang penilaian kelayakan media dari masing-masing aspek.



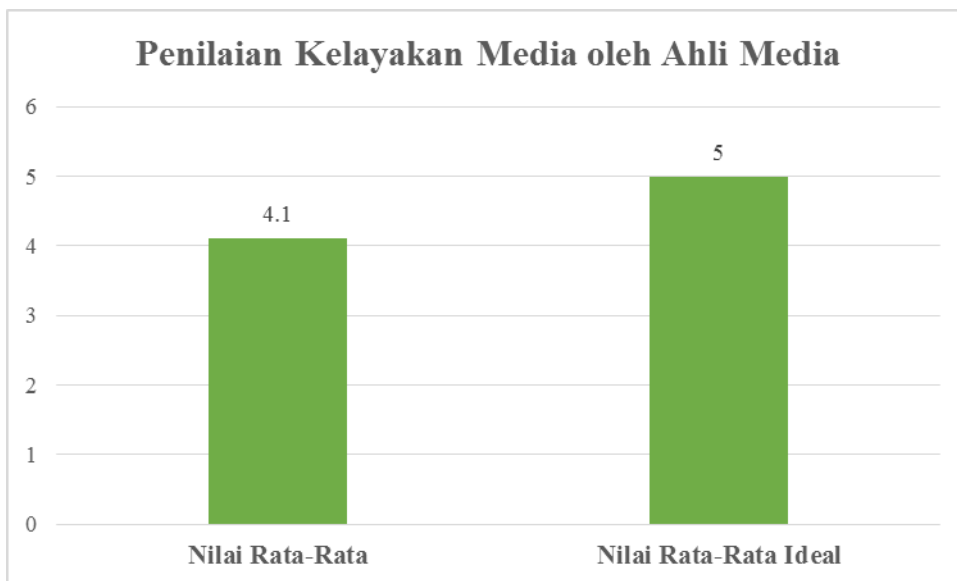
Gambar 18. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi setiap Aspek

Berdasarkan diagram batang diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelayakan media oleh ahli materi tertinggi dengan mendapat rata-rata nilai 5,00 yaitu pada aspek relevansi materi, bahasa, dan efek bagi strategi pembelajaran. Posisi kedua dengan mendapat rata-rata 4,75 yaitu pada aspek evaluasi/latihan soal. Nilai rata-rata terendah dengan mendapat 4,37 yaitu pada aspek pengorganisasian materi.

2. Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat dari ahli media untuk melakukan revisi. Penilaian ahli materi dapat dilihat di tabel 11.

Berdasarkan penilaian oleh ahli media, media mendapat nilai rata-rata 4,1. Perhitungan angket bisa dilihat pada Lampiran 3. Berdasarkan pedoman konversi menurut Sukardjo (2012: 98) rata-rata nilai 4,10 termasuk pada kategori “Layak”. Penilaian oleh ahli materi dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 19. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media Keseluruhan Aspek

Selain analisis nilai secara keseluruhan, dapat diketahui pula penilaian media dilihat dari masing-masing aspek. Berikut disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek yang dinilai oleh ahli media.

a. Aspek Bahasa

Tabel 22. Penilaian Aspek Bahasa oleh Ahli Media

No.	Indikator	Nilai
1.	Ketepatan penggunaan istilah	4,00
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	4,00
3.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	4,00
Nilai Total		12,00
Nilai Rata-Rata		4,00

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek bahasa oleh ahli media adalah 4,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Layak”.

b. Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran

Tabel 23. Penilaian Aspek Bahasa oleh Ahli Media

No.	Indikator	Nilai
1.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	4,00
2.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	4,00
3.	Kemampuan media menambah pengetahuan	4,00
4.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4,00
5.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	5,00
Nilai Total		21,00
Nilai Rata-Rata		4,20

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek efek bagi strategi pembelajaran oleh ahli media adalah 4,20. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Layak”.

c. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Tabel 24. Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak oleh Ahli Media

No.	Indikator	Nilai
1.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	4,00
2.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	4,00
3.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	5,00
4.	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	4,00
Nilai Total		17,00
Nilai Rata-Rata		4,25

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek rekayasa perangkat lunak oleh ahli media adalah 4,25. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

d. Aspek Tampilan Visual

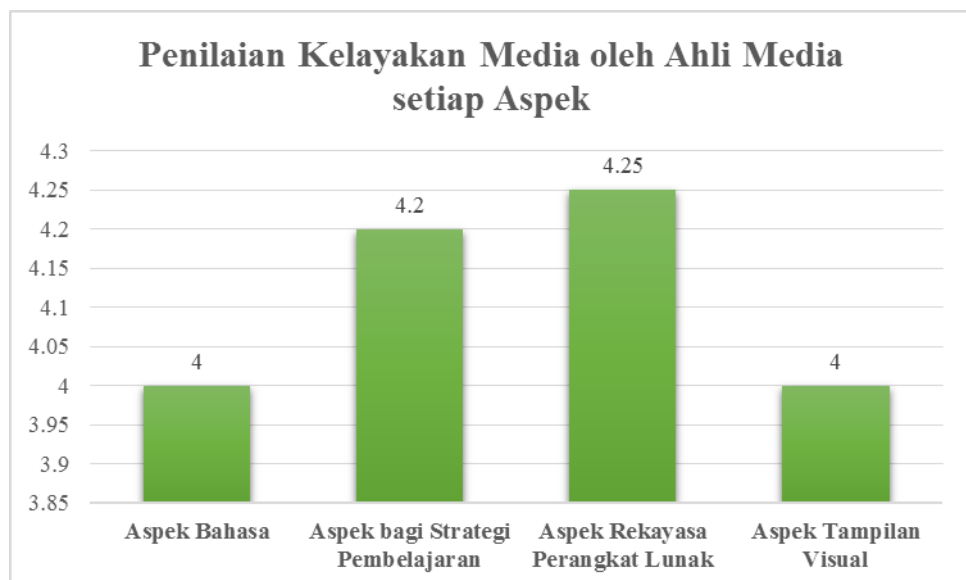
Tabel 25. Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak oleh Ahli Media

No.	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	4,00
2.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4,00
3.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	5,00
4.	Kesesuaian pemilihan background	4,00
5.	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	4,00
6.	Keseimbangan proporsi gambar	4,00
7.	Kemenarikan desain	4,00
Nilai Total		28,00
Nilai Rata-Rata		4,00

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek tampilan visual oleh ahli media adalah 4,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “ Layak”.

Berikut disajikan dalam diagram batang penilaian kelayakan media dari masing-masing aspek.



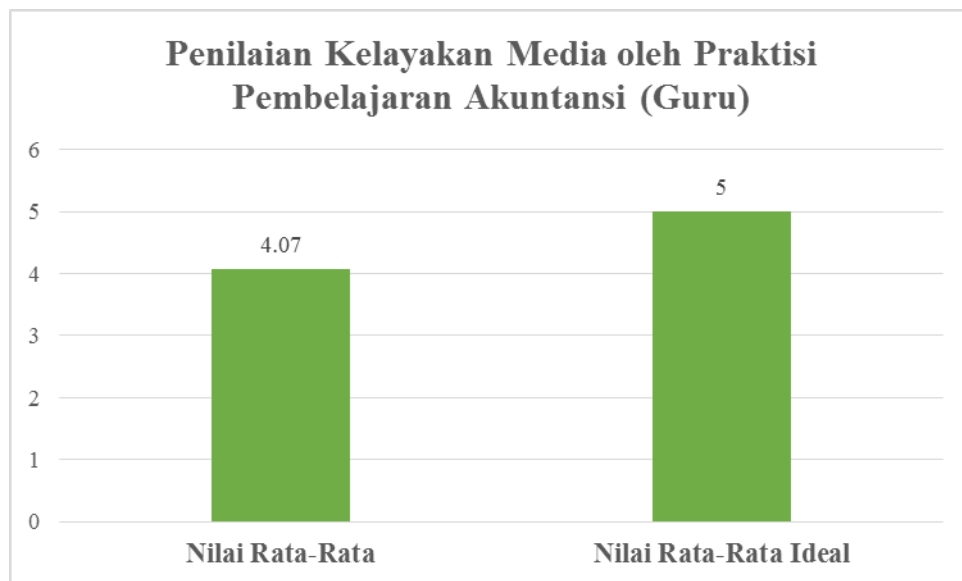
Gambar 20. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media setiap Aspek

Berdasarkan diagram batang di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata penilaian kelayakan media oleh ahli media tertinggi dengan mendapatkan rata-rata 4,25 yaitu aspek rekayasa perangkat lunak. Posisi kedua dengan rata-rata 4,2 yaitu aspek bagi strategi pembelajaran. Rata-rata terendah dengan mendapat nilai 4,00 yaitu pada aspek bahasa dan aspek tampilan visual.

3. Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

Validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yang dilakukan oleh Ibu Ratri Rahmawati, S.Pd. Guru Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan revisi. Penilaian oleh praktisi pembelajaran Akuntansi dapat dilihat di tabel 12.

Berdasarkan penilaian oleh ahli praktisi pembelajaran akuntansi, media mendapat nilai rata-rata 4,07. Perhitungan angket bisa dilihat pada Lampiran 4. Berdasarkan pedoman konversi menurut Sukardjo (2012: 98) rata-rata nilai 4,07 termasuk pada kategori “Layak”. Penilaian oleh ahli materi dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 21. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru) Keseluruhan Aspek

Selain analisis nilai secara keseluruhan, dapat diketahui pula penilaian media dilihat dari masing-masing aspek. Berikut disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek yang dinilai oleh praktisi pembelajaran Akuntansi (Guru).

a. Aspek Relevansi Materi

Tabel 26. Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No.	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4,00
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4,00
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	4,00
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4,00
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dar aspek keilmuan	4,00
Nilai Total		20,00
Nilai Rata-Rata		4,00

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek relevansi materi oleh praktisi pembelajaran akuntansi adalah 4,00. Berdasarkan

perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Layak”.

b. Aspek Pengorganisasian Materi

Tabel 27. Penilaian Aspek Pengorganisasian Materi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No.	Indikator	Nilai
1.	Kejelasan penyampaian materi	4,00
2.	Penyampaian materi sistematis	4,00
3.	Kemenarikan penyampaian materi	4,00
4.	Kelengkapan materi	5,00
5.	Aktualitas materi	5,00
6.	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	4,00
7.	Kejelasan contoh yang diberikan	4,00
Nilai Total		30,00
Nilai Rata-Rata		4,28

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek pengorganisasian materi oleh praktisi pembelajaran akuntansi adalah 4,28. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

c. Aspek Evaluasi/Latihan Soal

Tabel 28. Penilaian Aspek Evaluasi/Latihan Soal oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No.	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4,00
2.	Kebenaran kunci jawaban	4,00
3.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4,00
4.	Kejelasan rumusan soal	4,00
5.	Kebenaran konsep soal	4,00
6.	Variasi soal	4,00
7.	Tingkat kesulitan soal	4,00
8.	Kejelasan pembahasan jawaban	4,00
Nilai Total		32,00
Nilai Rata-Rata		4,00

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek evaluasi/latihan soal oleh praktisi pembelajaran akuntansi adalah 4,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Layak”.

d. Aspek Bahasa

Tabel 29. Penilaian Aspek Bahasa oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No.	Indikator	Nilai
1.	Ketepatan penggunaan istilah	4,00
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	4,00
Nilai Total		8,00
Nilai Rata-Rata		4,00

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek bahasa oleh praktisi pembelajaran akuntansi adalah 4,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Layak”.

e. Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran

Tabel 30. Penilaian Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No.	Indikator	Nilai
1.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	4,00
2.	Kemampuan media menambah pengetahuan	4,00
3.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4,00
Nilai Total		12,00
Nilai Rata-Rata		4,00

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek efek bagi strategi pembelajaran oleh praktisi pembelajaran akuntansi adalah 4,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Layak”.

f. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Tabel 31. Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No.	Indikator	Nilai
1.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	4,00
2.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	4,00
Nilai Total		8,00
Nilai Rata-Rata		4,00

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek rekayasa perangkat lunak oleh praktisi pembelajaran akuntansi adalah 4,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Layak”.

g. Aspek Tampilan Visual

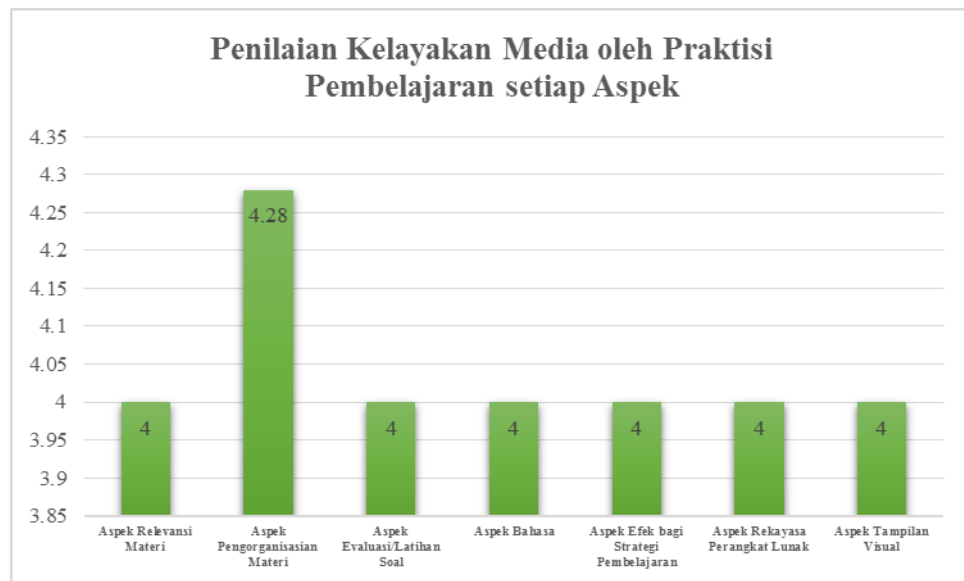
Tabel 32. Penilaian Aspek Tampilan Visual oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No.	Indikator	Nilai
1.	Kemenarikan desain	4,00
Nilai Rata-Rata		4,00

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek tampilan visual oleh praktisi pembelajaran akuntansi adalah 4,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Layak”.

Berikut disajikan dalam diagram batang penilaian kelayakan media dari masing-masing aspek.



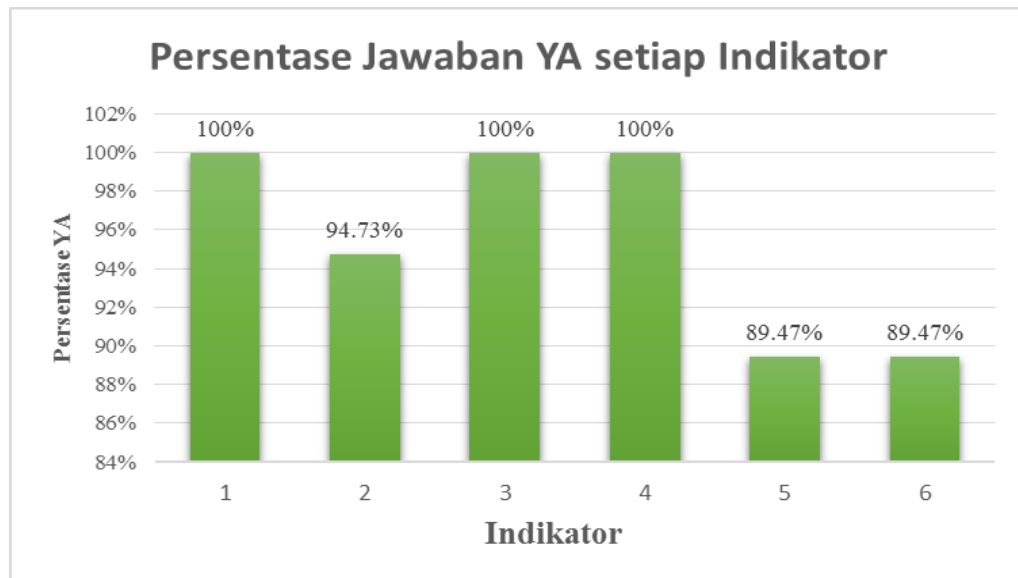
Gambar 22. Diagram Batang Penilain Kelayakan Media oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi setiap Aspek

Berdasarkan diagram batang di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata penilaian kelayakan media oleh praktisi pembelajaran Akuntansi (guru) tertinggi dengan mendapatkan nilai rata-rata 4,28 yaitu pada aspek pengorganisasian materi. Posisi terbanyak dengan nilai rata-rata 4,00 yaitu pada aspek relevansi materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek bahasa, aspek efek bagi strategi pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, aspek tampilan visual.

C. Respon/Pendapat Siswa

Siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015 menjadi subjek uji coba lapangan penelitian pengembangan ini. Respon siswa terhadap media ini untuk mengetahui bagaimana tanggapan mereka terhadap media yang telah dikembangkan. Angket yang diberikan kepada siswa sebanyak 6 pertanyaan dengan pilihan jawaban “Ya” atau

“Tidak”. Angket bersifat kombinasi tertutup dan terbuka. Berikut ini disajikan persentase jawaban siswa setiap pertanyaan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 23. Diagram Batang Persentase Jawaban YA setiap Indikator

Keterangan:

1. Kemenarikan penyampaian materi
2. Kejelasan contoh yang diberikan
3. Kejelasan rumusan soal
4. Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa
5. Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa
6. Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar

Berdasarkan diagram batang di atas dapat diketahui bahwa seluruh pernyataan mendapatkan “Respon Positif” dengan persentase $\geq 65\%$. Diketahui berdasarkan diagram batang di atas bahwa persentase tertinggi pendapat oleh siswa dengan mendapat 100% yaitu pada indikator kemenarikan penyampaian materi, kejelasan rumusan soal, dan kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya pada posisi kedua yaitu dengan persentase 94,73% merupakan indikator kejelasan contoh yang diberikan. Persentase terendah dengan mendapat 89,47% yaitu pada indikator kemampuan media

dalam meningkatkan pemahaman siswa dan kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar.

D. Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan penelitian pengembangan media ini antara lain:

1. Media yang dihasilkan masih termasuk hasil pengembangan pada tingkat pemula yang hanya mencakup tiga kompetensi dasar saja. Selain itu, kualitas media visualisasi media belum sempurna sehingga membutuhkan berbagai penyempurnaan.
2. Penentuan standar kelayakan media dalam penelitian pengembangan ini terbatas pada aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. Pernyataan kelayakan media baru sebatas dilakukan oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 1 praktisi pembelajaran Akuntansi (guru).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di Bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media melalui lima tahap yaitu:
 - a. *Analysis*, merupakan tahap awal berupa analisis kebutuhan siswa, dan analisis kompetensi.
 - b. *Design*, merupakan tahap perancangan produk yang terdiri dari menyusun materi, soal, dan jawaban, pembuatan *Mind Map* secara manual, pengumpulan gambar (simbol), *background*, dan jenis huruf (*font*) dan penyusunan instrumen penilaian kelayakan media.
 - c. *Development*, merupakan tahap pembuatan media, validasi I, revisi I, validasi II dan revisi II.
 - d. *Implementation*, merupakan tahap uji coba media yang dilakukan sebanyak 3 tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.
2. Kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi (guru)
 - a. Penilaian kelayakan oleh Ahli Materi diperoleh rata-rata skor sebesar 4,73 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.
 - b. Penilaian kelayakan oleh Ahli Media diperoleh rata-rata skor sebesar 4,10 yang termasuk dalam kategori Layak.

- c. Penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi (guru) diperoleh rata-rata skor sebesar 4,07 yang termasuk dalam kategori Layak.
3. Respon siswa kelas X Akuntansi terhadap media pembelajaran menunjukkan “Respon Positif”. Semua indikator mendapatkan persentase $\geq 65\%$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa menurut pendapat siswa media dikemas dengan menarik, contoh soal dan soal disampaikan dengan jelas, mendorong rasa ingin tahu untuk belajar Akuntansi, menambah pemahaman tentang Akuntansi, dan menambah motivasi belajar Akuntansi.

B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Media Lebih Lanjut

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangan seperti yang telah dijelaskan, media pembelajaran masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Sesuai dengan komentar dari ahli, media ini dapat dikembangkan pada materi lain yang lebih luas yaitu kompetensi dasar yang lain dengan waktu pengembangan yang lebih lama, sehingga cakupan materi akan lebih luas. Waktu penelitian yang lebih lama mendukung maksimalnya pembuatan desain serta revisi media yang dihasilkan akan menjadi lebih berkualitas.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut seperti penelitian tindakan kelas atau penelitian eksperimen yang melibatkan kelas kontrol untuk benar-

benar mengukur efektivitas penggunaan media serta untuk mendapatkan masukan, saran, dan temuan uji lapangan yang lebih banyak agar dihasilkan media yang lebih baik.

3. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat disajikan dalam format yang berbeda seperti format dengan berbasis online, sehingga bisa dibuka dalam bentuk website.
4. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat diajarkan kepada siswa bagaimana cara untuk membuatnya, media ini dapat menjadi salah satu pilihan alternatif presentasi siswa ketika di depan kelas. Sehingga siswa tidak hanya belajar secara mandiri dengan menggunakan media ini, akan tetapi juga dapat langsung membuatnya secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto Hadi Sutopo. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cameron, Hugh & Roger Voight. (2004). *MindManger For DUMMIES*. Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing, Inc.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eko Putro Widyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- _____. (2012). *Teknik Penyusunan Intrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Endang Sadbudhy Rahayu & I Made Nuryata. (2010). *Pembelajaran Masa Kini*. Jakarta: Sekarmita.
- Galuh M. Argarini. (2007). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Materi Laju Reaksi pada SMA Kelas XI Semester I*. Skripsi Jurusan Pendidikan Kimia. Fakultas FMIPA UM. Diakses dari <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/kimia/article/view/3696> pada tanggal 12 November 2014 pukul 12.39 WIB
- Hendi Somantri. (2004). *Memahami Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dan Dagang SMK Tingkat 1*. Bandung: CV armico.
- Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Mohammad Ali. (2010). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendikia Utama.
- Nanang Khoirudin, Daru Wahyuningsih, dan Dwi Teguh Raharjo. (2013). "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Mindjet MindManager 9 untuk Siswa SMA Pada Pokok Bahasan Alat Optik". *Jurnal Pendidikan Fisika. UNS*. Volume 1 (1). Diakses dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pfisika/article/view/1772> pada tanggal 12 November 2014 pukul 12.45 WIB

- Oemar Hamalik. (2011). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Ramdani dan Iwan Dini. (2011). "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Mindjet Manager Sebagai Alternatif Materi Pembelajaran Kimia Organik II. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Universitas Negeri Makasar. Volume 12 (2). Diakses dari <http://ojs.unm.ac.id/index.php/chemica/article/view/500/pdf> pada tanggal 12 November 2014 pukul 12.31 WIB
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syahida Norviana. (2014). "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Kompetensi Dasar Membuat dan Membukukan Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel". *Skripsi*. UNY.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pres.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2012). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.
- Sunoto. (2007). *Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Andi Publishing.
- Suwarjono. (2012). *Teori Akuntansi*. Yogyakarta: BPFE.
- Taswan. (2008). *Akuntansi Perbankan*. Semarang: YKPN.
- Tony Buzan. (2007). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Weni Rinta Aryantari. (2014). "Pengembangan *Mobile* Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Siswa Kelas XI IPS SMA". *Skripsi*. UNY.
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

1. *Printscreen* Media
2. Materi Perusahaan Dagang

Produk Akhir Media Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi *Mindjet*

MindManager 9

Tampilan Awal



1. SK & KD Pembelajaran

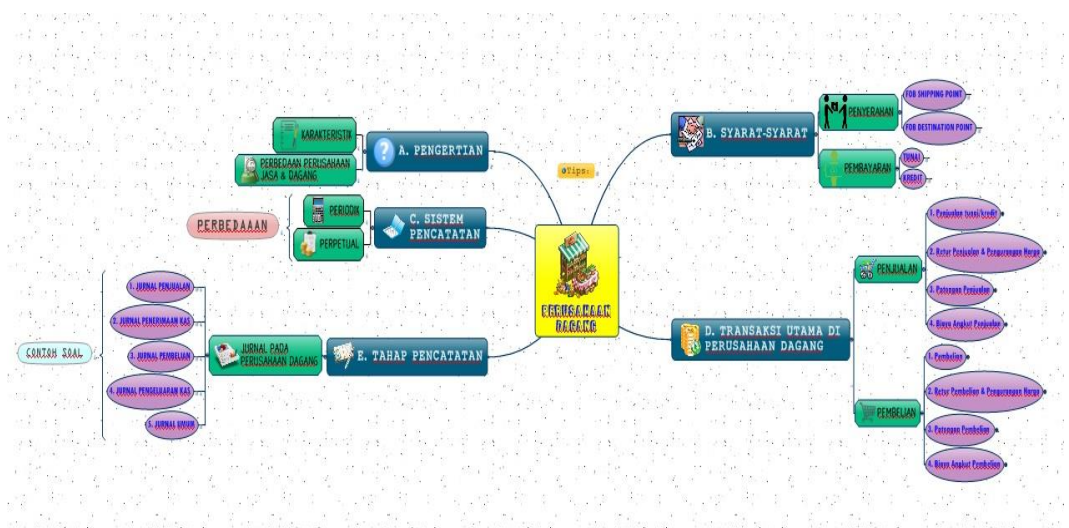


1. Menyelesaikan Siklus
Akuntansi Perusahaan
Dagang



1. Menjelaskan karakteristik perusahaan dagang
2. Menjelaskan syarat-syarat penyerahan barang
3. Menjelaskan pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang

2. Materi Pembelajaran



SOAL PILIHAN GANDA

1. Di bawah ini yang termasuk contoh jenis perusahaan dagang adalah . . .
 - a. Servis elektronik
 - b. Rental komputer
 - c. Dealer mobil
 - d. Perhotelan dan restoran
 - e. Transportasi
2. Di bawah ini merupakan transaksi-transaksi yang membedakan perusahaan jasa dengan perusahaan dagang, kecuali . . .
 - a. Retur pembelian dan pengurangan harga
 - b. Retur penjualan dan pengurangan harga
 - c. Potongan penjualan
 - d. Penjualan
 - e. Depresiasi aktiva tetap
3. Syarat (termin) pembayaran yang bagi pembeli berhubungan dengan . . .
 - a. Potongan pembelian
 - b. Retur pembelian dan pengurangan harga
 - c. Penyerahan barang
 - d. Pengembalian barang
 - e. Pengiriman barang
4. Dari transaksi-transaksi di bawah ini, transaksi yang menunjukkan ciri khas (karakteristik) perusahaan dagang adalah . . .
 - a. Pembelian perlengkapan dan peralatan
 - b. Pembelian bahan baku untuk diolah menjadi produk jadi
 - c. Penjualan jasa kepada pihak lain
 - d. Pembelian barang dan penjualan kembali barang yang dibeli
 - e. Penerimaan piutang dari debitur

5. Dari akun-akun di bawah ini, tidak termasuk kelompok akun beban adalah. . .

- a. Retur pembelian dan pengurangan harga
- b. Retur penjualan dan pengurangan harga
- c. Pembelian barang dagangan
- d. Biaya angkut pembelian
- e. Potongan pembelian

6. Syarat (termin) pembayaran 4/10, n/30 artinya . . .

- a. Menerima potongan tunai 10% jika dilunasi 30 hari
- b. Menerima potongan tunai 10% jika dilunasi 4 hari
- c. Menerima potongan tunai 4% jika dilunasi 30 hari
- d. Menerima potongan tunai 4% jika dilunasi 10 hari
- e. Menerima potongan tunai 25% jika dilunasi 10 hari

7. Dari akun-akun di bawah ini, termasuk kelompok akun penghasilan adalah . . .

- a. Potongan penjualan
- b. Potongan pembelian
- c. Pembelian barang dagangan
- d. Retur pembelian dan pengurangan harga
- e. Biaya angkut masuk

8. PD KHIMAR mengirimkan Faktur No.0156 kepada Toko CANTIKA untuk barang dagangan seharga Rp 15.500.000,00. Pembayaran 2/10,n/30. Transaksi tersebut dicatat oleh PD KHIMAR antara lain pada akun . . .

- a. Pembelian disisi debet
- b. Penjualan disisi debet
- c. Penjualan disisi kredit
- d. Pembelian disisi kredit
- e. Retur penjualan di sisi kredit

9. Nota debit yang dikirimkan kepada kreditor dicatat ke dalam akun . . .

- a. Pembelian
- b. Retur pembelian dan pengurangan harga
- c. Penjualan
- d. Retur penjualan dan pengurangan harga
- e. Persediaan barang dagang

10. Pada 5 Juli 2007, PD MELATI mengembalikan barang seharga Rp 600.000,00. Barang tersebut dibeli kredit dari PT. DHAMAR. Catatan yang dibuat oleh PD MELATI adalah . . .

- a. Akun Utang dagang didebet, akun Penjualan dikredit sebesar Rp600.000,00
- b. Akun Piutang dagang didebet, akun Penjualan dikredit sebesar Rp600.000,00
- c. Akun Utang dagang didebet, akun Retur pembelian dikredit sebesar Rp600.000,00
- d. Akun Retur penjualan didebet, akun Piutang dagang dikredit sebesar Rp600.000,00
- e. Akun Pembelian didebet, akun Retur pembelian dikredit dengan Rp600.000,00

11. Pada tanggal 5 Januari 2014 Toko HARAPAN membeli barang dagangan dari PD SEMESTA seharga Rp 22.500.000,00. Faktur No. S-0075, syarat 2/10,n/30. Pada tanggal 6 juli 2003 Toko HARAPAN mengembalikan barang tersebut seharga Rp 1.000.000,00. Pada tanggal 15 Januari 2014 Toko HARAPAN melunasi faktur No. S-0075. Sehubungan dengan informasi tersebut, jumlah yang dicatat Toko HARAPAN dalam akun Pembelian adalah . . .

- a. Rp 21.050.000.000,-
- b. Rp 21.070.000.000,-
- c. Rp 21.500.000.000,-
- d. Rp 22.050.000.000,-
- e. Rp 22.500.000.000,-

12. Atas transaksi tanggal 15 Januari 2014 dari data soal nomor 7 diatas, catatan pada akun Potongan pembeli buku besar Toko HARAPAN adalah . . .

- a. Debet Rp 430.000,00
- b. Kredit Rp 430.000,00
- c. Debet Rp 450.000,00
- d. Kredit Rp 450.000,00
- e. Kredit Rp 470.000,00

13. Dalam buku besar Toko MARIMAR pada akhir suatu periode terdapat data antara lain:

Pembelian,	Rp 354.000.000,00
Biaya angkut masuk,	Rp 6.000.000,00
Retur pembelian,	Rp 10.000.000,00
Potongan pembelian,	Rp 8.000.000,00

Berdasarkan data di atas, jumlah pembelian neto adalah

- a. Rp 342.000.000,00
- b. Rp 348.000.000,00
- c. Rp 354.000.000,00
- d. Rp 360.000.000,00
- e. Rp 366.000.000,00

14. Pada tanggal 20 Juli 2014, PD TIGA BELAS menerima Nota Kredit dari PT PRIMA untuk barang yang tidak sesuai dengan pesanan seharga Rp1.200.000,00. Jurnal yang harus dibuat PD TIGA BELAS untuk mencatat transaksi di atas adalah . . .

a.	Retur Pembelian	Rp 1.200.000,00	—
	Utang dagang	—	Rp 1.200.000,00
b.	Utang dagang	Rp 1.200.000,00	—
	Pembelian ,, ,, ,, ,, ,,	—	Rp 1.200.000,00
c.	Retur pembelian	Rp 1.200.000,00	—
	Retur Penjualan	—	Rp 1.200.000,00
d.	Utang Dagang	Rp 1.200.000,00	—
	Retur Pembelian	—	Rp 1.200.000,00
e.	Pembelian	Rp 1.200.000,00	—
	Retur Pembelian	—	Rp 1.200.000,00

15. Dari data soal nomor 14 di atas, jurnal yang dibuat PT PRIMA untuk mencatat nota kredit yang dikirimkan kepada PD TIGA BELAS adalah . . .

a.	Retur Penjualan	Rp 1.200.000,00	—
	Piutang.....	—	Rp 1.200.000,00
b.	Penjualan	Rp 1.200.000,00	—
	Piutang Dagang.....	—	Rp 1.200.000,00
c.	Penjualan	Rp 1.200.000,00	—
	Retur Penjualan	—	Rp 1.200.000,00
d.	Piutang Dagang	Rp 1.200.000,00	—
	Retur Penjualan	—	Rp 1.200.000,00
e.	Utang Dagang	Rp 1.200.000,00	—
	Retur Penjualan	—	Rp 1.200.000,00

SOAL URAIAN

Berikut ini adalah transaksi yang terjadi pada bulan Desember 2014, sebagai berikut:

- Des 1 Dibeli barang dagang dari PD MAYA, Padang, seharga Rp 2.900.000,- dengan syarat 3/10,n/30, Faktur No. 27
- 2 Dibayar kepada PD Andalas, Jakarta utang bulan lalu sebesar Rp2.500.000,- dengan cek no. 2779
- 3 Diterima pelunasan piutang dari PT Firdaus, Banda Aceh sebesar Rp3.150.000,00
- 4 Dikirim nota debet kepada Maya, Padang, atas pengembalian barang eks faktur No. 27 tertanggal 1 Desember yang lalu karena rusak sebesar Rp150.000,00
- 6 Dijual kepada PD Pentas Jaya, Bogor, barang dagang seharga Rp4.000.000,00 dengan syarat pembayaran 2/10, n/30, faktur No. 120
- 7 Dibeli perlengkapan secara kredit dari PT Metro, Jakarta, seharga Rp1.200.000.00 dengan syarat 3/10, n/30, faktur No. 65
- 8 Dibeli barang dagang dari PD Andalas, Jakarta, seharga Rp 2.000.000,00 dengan syarat 3/10,n/30, faktur no. 35
- 9 Dikirim nota kredit kepada PD Pentas Jaya, Bogor, atas barang yang diterima kembali karena rusak seharga Rp 800.000,00 eks faktur No. 120 tertanggal 6 Desember
- 10 Dijual barang dagang kepada Toko Gembira, Jakarta, seharga Rp1.500.000,00 dengan syarat pembayaran 2/10,n/30, faktur No.121
- 11 Dibayar beban angkut barang yang dibeli tanggal 8 Desember yang lalu sebesar Rp 200.000,00 dengan cek No. 2780

- 11 Dibayar faktur No. 27 tanggal 1 Desember 2014 dengan cek No. 27
- 13 Dijual tunai barang dagang, seharga Rp 1.000.000,00
- 14 Diterima pelunasan faktur No. 120 tanggal 6 Desember yang lalu dari PD Pentas Jaya, Bogor
- 15 Dibeli peralatan kantor dari CV Arco, Jakarta, seharga Rp 5.000.000,00 dengan syarat EOM, faktur No, 2710
- 17 Dijual peralatan kantor bekas seharga Rp 200.000,00 secara tunai
- 18 Dibeli barang dagangan kepada PD Maya, Padang, seharga Rp4.000.000,00 dengan syarat pembayaran 3/10, n/30, faktur No. 230
- 18 Dijual barang dagangan kepada PD Pentas Jaya, Bogor, seharga Rp4.500.000,00 dengan syarat pembayaran 2/10, n/30, faktur No. 122
- 21 Dibayar beban pengiriman barang yang dijual sebesar Rp 100.000,00 (faktur pembelian No. 122) dengan cek No. 2782
- 23 Dikirim nota kredit kepada PD Pentas Jaya, Bogor, atas barang yang diterima kembali karena rusak seharga Rp 500.000,00 eks faktur No. 122 tertanggal 18 Desember 2014
- 25 Diterima pelunasan faktur No. 121 tertanggal 10 Desember yang lalu
- 27 Dibayar sewa gedung untuk satu tahun sebesar Rp 3.500.000,00 dengan cek No. 2783
- 28 Diambil untuk pribadi oleh Komarudin, pemilik perusahaan, uang kas sebesar Rp 500.000,00 dengan cek No. 2784
- 30 Dibayar utang kepada CV Arco sebesar Rp 5.000.000,00 dengan cek No. 2785
- 31 Dibayar gaji pegawai untuk bulan Desember 2014 sebesar Rp 675.000,00 dengan cek No. 2786

- 31 Dibayar uang keaman bulan Desember 2014 sebesar Rp 25.000,00 dengan cek No. 2787
- 31 Dibeli barang dagangan secara tunai seharga Rp 2.400.000,00 dengan cek No. 2788

Diminta:

Buatlah jurnal-jurnal yang terkait dengan data transaksi-transaksi diatas. Kerjakan dikolom tabel yang telah disediakan.

Kunci Jawaban:

Soal Pilihan Ganda

1. C.
2. E.
3. A.
4. D.
5. B.
6. D.
7. A.
8. C.
9. B.
10. C.
11. E.
12. B.
13. A.
14. D.
15. A.

Soal Uraian

1. Jurnal Pembelian

Keterangan	Reff	Debet (Rp)					Kredit (Rp)
		Pembelian	Perlengkapan	Serba serbi			Utang Dagang
				Reff	Akun	Jumlah	
PD Maya, Padang		2.900.000					2.900.000
PT Metro, Jakarta			1.200.000				1.200.000
PD Andalas, Jakarta		2.000.000					2.000.000
CV Arco, Jakarta					Peralatan kantor	5.000.000	5.000.000
PD Maya, Padang		4.000.000					4.000.000
JUMLAH		8.900.000	1.200.000			5.000.000	15.100.000

2. Jurnal Penjualan

Tanggal		Nomor Faktur	Keterangan	Ref	Syarat Pembayaran	Piutang Dagang (D) Penjualan (K)
Des	6	120	PD Pentas Jaya, Bogor	v	2/10, n/30	Rp 4.000.000
2014						
	10	121	Toko Gembira, Jakarta	v	2/10, n/30	Rp 1.500.000
	18	122	PD Pentas Jaya, Bogor	v	2/10, n/30	Rp 4.500.000
	31	123	PD PHM, Jakarta	v	2/10, n/30	Rp 3.000.000
		JUMLAH				Rp 13.000.000

3. Jurnal Penerimaan Kas

Tanggal		Keterangan	Reff	Debet (Rp)		Kredit (Rp)				
				Kas	Potongan Penjualan	Piutang Dagang	Penjualan	Serba serbi		
								Reff	Akun	Jumlah
Des	3	PT Firdaus, Aceh		3.150.000		3.150.000				
14										
	13	Penjualan Tunai		1.000.000			1.000.000			
	14	PD Pentas Jaya, Bogor		3.920.000	80.000	4.000.000				
	17			200.000					Peralatan Kantor	200.000
	25	Toko Gembira		1.500.000		1.500.000				
		JUMLAH		9.770.000	80.000	8.650.000	1.000.000			200.000

4. Jurnal Pengeluaran Kas

Tanggal		Keterangan	Reff	Debet (Rp)					Kredit (Rp)	
				Utang	Pembelian	Serba serbi			Kas	
						Reff	Akun	Jumlah		
Des	2	PD Andalas, Jakarta		2.500.000					2.500.000	
14										
	11	PD Andalas, Jakarta					BA Pembelian	200.000	200.000	
	11	PD Metro		2.900.000					2.813.000	87.000
	21						BA Penjualan	100.000	100.000	
	27						Sewa DDM	3.500.000	3.500.000	
	28						Prive	500.000	500.000	
	30	CV Arco, Jakarta		5.000.000					5.000.000	
	31						Beban Gaji	675.000	675.000	
	31						Beban Lain lain	25.000	25.000	

	31	Pembelian Tunai			2.400.000				2.400.000	

5. Jurnal Umum

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
Des	4	Utang Dagang		150.000	
14		Retur Pembelian			150.000
	9	Retur Penjualan		800.000	
		Piutang Dagang			800.000
	23	Retur Penjualan		500.000	
		Piutang Dagang			500.000
		JUMLAH		1.450.000	1.450.000

4. Profil

Mindjet
MindManager
MapShare™

MIND MAP PERUSAHAAN DAGANG



Mind Map ini adalah pemetaan pikiran yang dapat menjabarkan ringkasan materi sesuai dengan taraf kemampuan berfikir siswa melalui bantuan aplikasi tambahan yaitu *Mindjet MindManager 9*

Oleh
Dini Devi Aryani
11403241007

PENDIDIKAN AKUNTANSI 2011 A
UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA



5. Petunjuk Penggunaan

Berikut ini petunjuk-petunjuk yang dapat anda gunakan dalam membantu anda mengoperasikan aplikasi tersebut:

- Untuk untuk melihat secara keseluruhan dari Mind Map anda bisa meng-klik “View pada Toolbar” dan pilih “Walk Through”



Dibawah ini adalah Toolbar yang terdapat di Mindjet MindManager 9



Selanjutnya klik tombol View pada Toolbar → pilih tombol



- Setelah meng-klik tombol “Walk Through” maka akan muncul toolbar seperti dibawah ini pada dibagian bawah.



Fungsi toolbar ini adalah untuk mengatur jalannya Mind Map sesuai keinginan pengguna.

Fungsi





∞ Apabila mengklik “Start” maka akan langsung ke topic utama materi tersebut


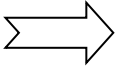
∞ Apabila mengklik “Next” maka akan langsung masuk ke subtopic dari materi tersebut secara otomatis


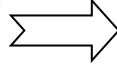
∞ Apabila ingin mengembalikan ke subtopic sebelumnya cukup klik “Previous”


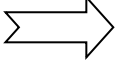
∞ Untuk membuat Mind Map terlihat lebih jelas cukup pilih “Zoom Out” ataupun sebaliknya dengan “Zoom in”

Fungsi   Untuk mengembalikan ke halaman awal dari Mind Map tersebut


- Ada beberapa fungsi dari icon yang harus diketahui fungsinya antara lain:

  Jika icon plus (+) seperti gambar ini di klik maka subtopic lainnya akan muncul

  Jika ada icon seperti gambar ini di klik maka akan muncul Notes atau catatan penting yang berisi informasi


  Jika ada icon seperti gambar ini di klik maka akan muncul Attachment yang bisa di *hyperlink* atau dihubungkan ke dalam bentuk file PDF, *Office* maupun *Power Point*

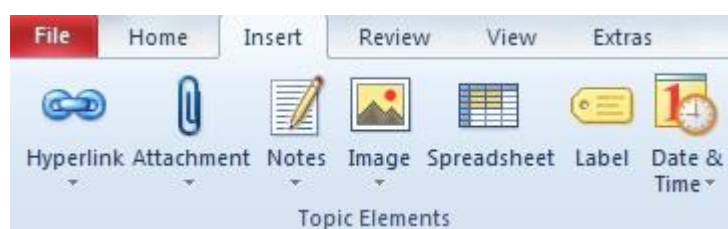
Berikut ini adalah cara-cara yang dapat dipergunakan untuk menggunakan kembali media ini dengan menambahkan topik baru, sebagai berikut:

- » Cara menambahkan topic permasalahan baru di dalam Mind Map ini adalah dengan mengklik tombol  yang ada pada Toolbar di bagian “Home”

- » Untuk menambahkan subtopic selanjutnya, anda dapat mengklik tombol dengan tulisan  yang ada tepat disebelah tombol “Topic”

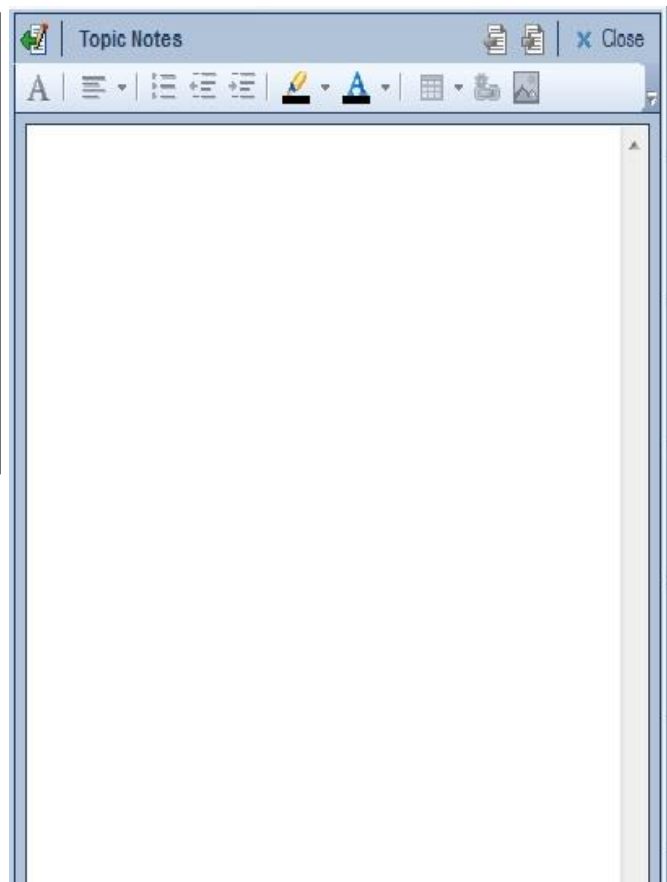
- » Setelah topic dan subtopic telah dibuat dan ditentukan. Tahap selanjutnya adalah memasukan materi ke dalamnya. Untuk memasukkan “Notes” atau catatan penting yang berisi informasi. Cara yang dapat digunakan adalah:

Pilih colomn “Insert” pada Toolbar, maka akan pilihan “Notes” dengan icon  seperti gambar dibawah ini, kemudian klik icon tersebut.




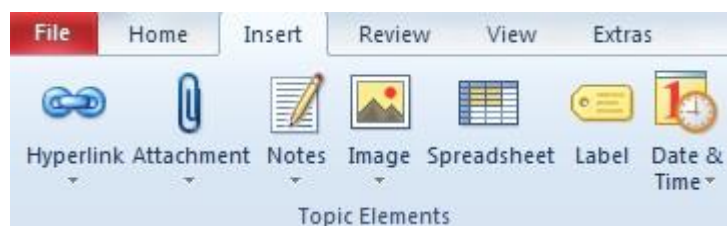
Maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini:

Anda dapat menuliskan catatan penting didalam notes ini. Anda juga bisa memasukan gambar, tabel, maupun hyperlink ke lainnya untuk memudahkan anda.

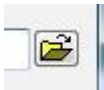


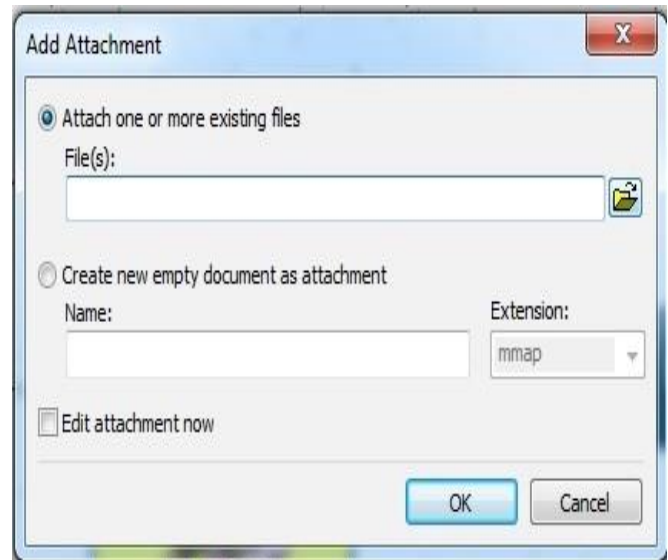
- » Anda juga bisa menambahkan Attachment yang bisa di-*hyperlink* kedalam bentuk PDF, *Office*, maupun *PowerPoint*. Caranya yang dapat digunakan adalah:

Pilih colomn “Insert” pada Toolbar, maka akan pilihan “Attachment” dengan icon  seperti gambar dibawah ini, kemudian klik icon tersebut.



Maka akan muncul tampilan sebagai berikut:

Anda dapat memilih file mana yang akan anda masukkan dari dalam browser yang ada di dalam laptop atau komputer anda. Anda cukup mengklik icon  dan jika sudah selesai memilih maka klik "OK"



Materi Perusahaan Dagang

A. Pengertian Perusahaan Dagang

Perusahaan dagang adalah perusahaan yang kegiatannya melakukan pembelian barang dagang untuk dijual kembali tanpa merubah bentuk. Perusahaan yang digolongkan sebagai perusahaan dagang antara lain distributor, agen tunggal, pengecer, toko swalayan, toko serba ada, plaza dan sebagainya.

Ciri-ciri perusahaan dagang antara lain sebagai berikut:

1. Kegiatan usahanya melakukan pembelian barang untuk dijual kembali tanpa melakukan proses produksi (tanpa mengolah/mengubah bentuknya).
2. Pendapatan pokoknya diperoleh dari penjualan barang dagang
3. Harga pokok barang yang dijual dari nilai persediaan awal ditambah pembelian bersih dikurangi persediaan akhir
4. Laba kotor diperoleh dari penjualan bersih dikurangi harga pokok barang yang dijual

Aktivitas perusahaan dagang meliputi pembelian barang dagangan dari supplier (pemasok) dan kemudian menjual kembali barang dagangan yang telah dibelinya tersebut kepada konsumen/pelanggan dengan maksud untuk memperoleh keuntungan.

B. Sistem Pencatatan Transaksi pada Perusahaan Dagang

Perusahaan dagang secara sistematis akan selalu menyelenggarakan catatan persediaan untuk menentukan berapa besarnya barang dagangan yang tersedia untuk dijual dan juga berapa yang telah laku terjual. Terdapat dua metode akuntansi yang lazim dipakai, yaitu sistem periodik dan sistem perpetual.

1. Sistem Periodik

Sistem pencatatan periodik adalah sistem yang tidak melakukan mutasi atas pekiraan persediaan barang dagangan saat terjadi pembelian atau penjualan. Penilaian tersebut dilakukan secara berkala untuk periode tertentu.

2. Sistem Perpetual

Sistem pencatatan perpetual adalah sistem pencatatan yang mencatat mutasi atas perkiraan persediaan barang dagangan secara terus menerus.

C. Syarat Penyerahan Barang

Perjanjian dalam jual beli barang dagang harus jelas menyebutkan kapan dan dimana barang diserahkan, kapan harus dibayar, serta bagaimana pembayarannya. Syarat penyerahan barang dagang harus jelas menyebutkan pihak mana yang harus menanggung beban yang mungkin timbul setelah penyerahan barang tersebut.

Syarat penyerahan barang yang biasa digunakan antara lain sebagai berikut:

1. FOB Shipping Point (*Free on Board Shipping Point*) atau Prangko Gudang Penjual)

Barang yang dijual oleh penjual diserahkan kepada pembeli di atas kendaraan di gudang penjual. Hal ini berarti kepemilikan barang berpindah dari penjual kepada pembeli di atas kendaraan di gudang penjual. Semua beban dan risiko yang timbul dari gudang penjual sampai gudang pembeli ditanggung oleh pembeli.

2. FOB Destination Point (*Free on Board Destination Point*) atau Prangko Gudang Pembeli)

Barang yang dijual oleh penjual diserahkan kepada pembeli di atas kendaraan di gudang pembeli. Ini berarti kepemilikan barang berpindah dari penjual kepada pembeli di atas kendaraan sampai di gudang pembeli. Semua beban dan risiko yang timbul dari gudang penjual sampai gudang pembeli ditanggung oleh penjual.

D. Syarat Pembayaran

Syarat pembayaran dalam perdagangan harus jelas menyebutkan kapan harus dibayar, bagaimana cara pembayarannya, dan berapa persen potongan yang akan diberikan jika pembeli membayar tunai pada batas waktu tertentu. Pada dasarnya pembelian dan penjualan barang dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Tunai (*on cash*), artinya pembayaran dilakukan pada saat barang diserahkan oleh pihak penjual kepada pihak pembeli, atau pada saat terjadi transaksi pembelian.
2. Kredit (*on account*), artinya pembayaran dilakukan beberapa waktu setelah barang diserahkan oleh pihak penjual kepada pihak pembeli. Jangka waktu pembayaran dalam pembelian dan penjualan kredit biasanya dinyatakan dalam faktur. Misalnya dinyatakan sebagai berikut:
 - Syarat n/30, artinya pembayaran dilakukan paling lambat 30 hari setelah tanggal faktur. (n/30 = neto 30 hari).
 - Syarat 2/10,n/30, artinya pembayaran dilakukan paling lambat 30 hari setelah tanggal faktur, jika dibayar dalam jangka waktu 10 hari atau kurang setelah tanggal faktur, mendapat potongan 2%.
 - n/10,EOM (End of Month), artinya pembayaran harus dilakukan 10 hari setelah akhir bulan, tanpa potongan.

E. Transaksi Utama di Perusahaan Dagang

1. Penjualan

Transaksi penjualan barang dagangan dilakukan dengan pembayaran tunai ataupun kredit dicatat kredit. Berikut adalah pencatatan transaksi penjualan di perusahaan dagang baik dengan menggunakan sistem periodik ataupun perpetual.

	Periodik	Perpetual
Tunai	Kas XXX Penjualan XXX	Kas XXX Penjualan XXX HPP XXX Persediaan XXX
Kredit	Piutang Dagang XXX Penjualan XXX	Piutang Dagang XXX Penjualan XXX HPP XXX Persediaan XXX

Sebagai contoh, transaksi penjualan secara tunai dengan menggunakan sistem periodik pada UD Widya Airlangga dalam bulan Juli 2014 sebagai berikut:

Juli 5, UD Widya Airlangga melakukan penjualan tunai sebesar Rp 36.000.000,00,-

Berikut transaksi yang akan dicatat ke dalam jurnal umum sebagai berikut:

Tgl	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Juli 5	Kas Penjualan (Untuk mencatat penjualan tunai)		36.000.000,-	36.000.000,-

Sebagai contoh, transaksi penjualan secara kredit dengan menggunakan sistem periodik pada UD Widya Airlangga dalam bulan Juli 2014 sebagai berikut:

Juli 5, UD Widya Airlangga melakukan penjualan tunai sebesar Rp 36.000.000,- secara kredit dengan termin 2/10, n/30.

Berikut transaksi yang akan dicatat ke dalam jurnal umum sebagai berikut:

Tgl	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Juli 5	Piutang Dagang Penjualan (Untuk mencatat penjualan kredit)		36.000.000,-	36.000.000,-

2. Retur Penjualan

Apabila barang yang telah dijual ternyata ada yang rusak atau tidak sesuai dengan pesanan, mungkin dikembalikan oleh pihak pembeli atau pihak penjual memberikan pengurangan harga. Transaksi penerimaan kembali barang yang telah dijual atau pengurangan atas harga faktur, dicatat debet pada akun *Retur penjualan dan pengurangan harga* atau biasa disingkat Retur penjualan. Berikut adalah pencatatan transaksi retur penjualan di perusahaan dagang baik dengan menggunakan sistem periodik ataupun perpetual.

	Periodik	Perpetual
Tunai	Retur Penjualan XXX Kas XXX	Retur Penjualan XXX Kas XXX Persediaan XXX HPP XXX
Kredit	Retur Penjualan XXX Piutang Dagang XXX	Retur Penjualan XXX Piutang Dagang XXX Persediaan XXX HPP XXX

Sebagai contoh, misalkan PD KSATRIA melakukan transaksi sebagai berikut:

Juli 12, penerimaan kembali barang dari Toko MELATI seharga Rp 400.000,00. Dari faktur Nomer S-032 yang dikembalikan karena rusak.

Transaksi di atas adalah transaksi retur penjualan yang berasal dari penjualan kredit. Oleh karena itu dicatat dengan jurnal sebagai berikut:

Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2014 Juli 12	Retur Penjualan Piutang Dagang		Rp 400.000,-	Rp 400.000,-

3. Potongan Penjualan

Potongan penjualan diberikan kepada pembeli biasanya karena pembayaran utang yang dilakukan sebelum jatuh temponya atau dalam periode potongan. Timbulnya potongan penjualan mengakibatkan pengurangan terhadap harga barang yang dijual (penghasilan). Oleh karena itu oleh pihak penjual dicatat debet akun Potongan penjualan. Berikut adalah pencatatan transaksi potongan penjualan di perusahaan dagang baik dengan menggunakan sistem periodik ataupun perpetual.

Periodik	Perpetual
Potongan Penjualan XXX Kas XXX Piutang Dagang XXX	Potongan Penjualan XXX Kas XXX Piutang Dagang XXX

Sebagai contoh, misalnya transaksi yang terjadi pada PD KSATRIA antara lain sebagai berikut:

Juli 10, penjualan barang dagangan kepada Toko MAMPIR SAJA seharga Rp 18.500.000,00. Faktur Nomor S-0035, syarat pembayaran 2/10,n/30.

Juli 18, penerimaan cek dari Toko MAMPIR SAJA sebesar Rp 18.130.000,00 untuk pelunasan faktur nomor S-0035 tanggal 10 Juli 2014.

Faktur nomor S-0035 tanggal 10 Juli 2014 dengan syarat pembayaran 2/10,n/30 pada contoh diatas, dilunasi pada tanggal 18 Juli 2014. Maka,

pembayaran dilakukan dalam periode potongan sehingga jumlah yang diterima PD KSATRIA dihitung sebagai berikut:

Harga faktur	Rp 18.500.000,00
Potongan 2% x Rp 18.500.000,00 =	(Rp 370.000,00)
Jumlah diterima	Rp 18.130.000,00

PD KSATRIA mencatat transaksi-transaksi di atas dengan jurnal sebagai berikut:

Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2014 Juli 10	Piutang Dagang Penjualan		Rp18.500.000,-	Rp18.500.000,-
Juli 13	Kas Potongan Penjualan Piutang Dagang		Rp 18.130.000,- Rp 370.000,-	Rp 18.500.000,-

4. Biaya Angkut Penjualan

Dalam hal beban pengangkutan barang dari gudang penjual sampai ke gudang pembeli ditanggung oleh pihak penjual (syarat FOB *destination*), pihak penjual mencatat pengeluaran yang bersangkutan ke dalam akun Biaya Angkut Penjualan. Berikut adalah pencatatan transaksi biaya angkut penjualan di perusahaan dagang baik dengan menggunakan sistem periodik ataupun perpetual.

	Periodik	Perpetual
Tunai	B. Angkut Penjualan XXX Kas XXX	B. Angkut Penjualan XXX Kas XXX (tidak sebagai komponen penghitung Harga Pokok Penjualan)

Sebagai contoh, misalkan PD KALIUNGU dalam bulan Juli 2014 melakukan transaksi sebagai berikut:

Juli 15, penjualan barang dagangan kepada Toko KIRANTI seharga Rp22.500.000,00. Faktur No. KM-0065, syarat: 2/10,n/30, FOB destination. Untuk biaya pengangkutan dibayar tunai kepada PA JAYA MAKMUR sebesar Rp 1.500.000,00.

PD KALIUNGU mencatat transaksi di atas dengan jurnal sebagai berikut:

Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2014 Juli 15	Piutang Dagang Penjualan		Rp 22.500.000,-	Rp22.500.000,-
Juli 13	Beban Angkut ke Luar Kas		Rp 1.500.000,-	Rp 1.500.000,-

5. Pembelian

Transaksi pembelian barang dagangan dapat dilakukan dengan pembayaran tunai maupun dengan pembayaran kredit. Berikut adalah pencatatan transaksi pembelian di perusahaan dagang baik dengan menggunakan sistem periodik ataupun perpetual.

	Periodik	Perpetual
Tunai	Pembelian XXX Kas XXX	Persediaan XXX Kas XXX (langsung diakui sebagai penambah persediaan)
Kredit	Pembelian XXX Utang Dagang XXX	Persediaan XXX Utang Dagang XXX (langsung diakui sebagai penambah persediaan)

Sebagai contoh, transaksi pembelian secara tunai dengan menggunakan sistem periodik pada bulan juli 2014 sebagai berikut:

Juli 5, pembelian barang dagangan seharga Rp 12.000.000,-. Sebagai pembayaran diserahkan cek No.Cx.003422.

Berikut transaksi yang akan dicatat ke dalam jurnal umum sebagai berikut:

Tgl	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Juli 5	Pembelian Kas (Untuk mencatat penjualan tunai)		12.000.000,-	12.000.000,-

Sebagai contoh, transaksi pembelian secara kredit dengan menggunakan sistem periodik pada bulan juli 2014 sebagai berikut:

Juli 10, pembelian Faktur dari PD SLAMET untuk barang dagangan yang dipesan tanggal 8 juli 2014 seharga Rp22.000.000,-. Pembayaran 30 hari setelah tanggal faktur.

Berikut transaksi yang akan dicatat ke dalam jurnal umum sebagai berikut:

Tgl	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Juli 10	Pembelian Utang Dagang (Untuk mencatat penjualan kredit)		22.000.000,-	22.000.000,-

6. Retur Pembelian

Transaksi pengembalian barang dagangan yang telah dibeli dan pengurangan harga, mengakibatkan harga beli barang yang bersangkutan berkurang. Pengurangan terhadap harga beli barang dicatat di sisi kredit akun *Retur pembelian dan pengurangan harga* atau biasa disingkat dengan *Retur Pembelian*. Berikut adalah pencatatan transaksi retur pembelian di perusahaan dagang baik dengan menggunakan sistem periodik ataupun perpetual.

	Periodik	Perpetual
Tunai	Kas XXX Retur Pembelian XXX	Kas XXX Persediaan XXX (langsung mengurangi persediaan)
Kredit	Utang Dagang XXX Retur Pembelian XXX	Utang Dagang XXX Persediaan XXX (langsung mengurangi persediaan)

Sebagai contoh, transaksi yang terjadi pada Toko SENYUM dalam bulan Juli 2014 antara lain sebagai berikut:

Juli 10, pembelian barang dari PD KSATRIA seharga Rp 15.000.000,00.

Faktur No. S-212, syarat pembayaran 30 hari setelah tanggal faktur.

Juli 12, pengiriman nota debet kepada PD KSATRIA untuk barang dari faktur No. S-212 seharga Rp 400.000,00, dikembalikan karena rusak.

Transaksi di atas dicatat dalam jurnal umum sebagai berikut:

Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
Juli 10	Pembelian Utang Dagang		Rp15.000.000,-	Rp15.000.000,-
Juli 12	Utang Dagang Retur Pembelian		Rp 400.000,-	Rp400.000,-

7. Potongan Pembelian

Timbulnya potongan pembelian terkait dengan syarat pembayaran yang ditetapkan oleh pihak penjual. Misalnya penjual menetapkan syarat pembayaran 2/30,n/30. Artinya pembayaran harus dilakukan paling lambat 30 hari setelah tanggal faktur (n=neto). Pembayaran yang dilakukan 10 hari atau kurang sejak tanggal faktur, pembeli menerima potongan sebesar 2% dari jumlah utang yang dibayar. Jika syarat pembayaran ditetapkan n/30, artinya pihak penjual tidak memberikan potongan walaupun pembayaran dilakukan kurang dari 30 hari sejak tanggal faktur. Berikut adalah pencatatan transaksi potongan pembelian di perusahaan dagang baik dengan menggunakan sistem periodik ataupun perpetual.

Periodik		Perpetual	
Utang Dagang	XXX	Utang Dagang	XXX
Kas	XXX	Kas	XXX
Potongan Pembelian	XXX	Persediaan	XXX

Sebagai contoh, transaksi yang terjadi pada Toko SEMESTA selama bulan Juli 2014 antara lain sebagai berikut:

Juli 5, penerimaan faktur Nomer 0087 dari PD BULAN untuk barang yang dipesan seharga Rp 12.500.000,00. Syarat pembayaran 2/10,n/30.

Juli 15, penyerahan cek kepada PD BULAN untuk pelunasan faktur No. 0087, tanggal 5 Juli 2014 sebesar Rp 11.760.00,00

Pada contoh diatas, faktur pembelian tanggal 5 Juli 2014 dengan syarat pembayaran 2/10,n/30 dilunasi tanggal 15 Juli 2003 atau 10 hari setelah tanggal faktur. Oleh karena itu jumlah yang dibayarkan Toko SEMESTA dihitung sebagai berikut:

Harga Faktur,	Rp 12.500.000,00
Retur pembelian 8 Juli 2003,	Rp 500.000,00
	<hr/>

Sisa utang, Rp 12.000.000,00

Potongan pembelian, 2% x Rp 12.000.000,00 = ... Rp 240.000,00

Jumlah dibayarkan, Rp 11.760.000,00

Toko SEMESTA mencatat transaksi di atas sebagai berikut:

Tgl	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Juli 5	Pembelian Utang Dagang		12.500.000,-	12.500.000,-
Juli 15	Utang Dagang Potongan Pembelian Kas		12.000.000,-	240.000,- 11.760.000,-

8. Biaya Angkut Pembelian

Biaya pengangkutan barang yang dibeli timbul apabila syarat penyerahan yang dicantumkan dalam kontrak jual beli adalah FOB *Shipping Point*. Artinya penyerahan barang dilakukan di tempat penjual sehingga biaya pengangkutan menjadi tanggungan pihak pembeli. Berikut adalah pencatatan transaksi biaya angkut pembelian di perusahaan dagang baik dengan menggunakan sistem periodik ataupun perpetual.

Periodik	Perpetual
B.Angkut Pembelian XXX Kas XXX	Persediaan XXX Kas XXX

Sebagai contoh, misalkan pada tanggal 12 Juli 2014 PD MAKMUR membeli barang dagangan dari UD SEKTOR Jakarta. Harga faktur Rp 26.500.000,00, syarat pembayaran 3/10,n/30, FOB Shipping point. Untuk biaya pengangkutan dibayar kepada PA RODAMAS sebesar Rp 2.000.000,00.

Berikut transaksi yang akan dicatat ke dalam jurnal sebagai berikut:

Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2014 Juli 12	Pembelian Utang Dagang		Rp26.500.000,-	Rp26.500.000,-
Juli 12	Biaya Angkut Masuk Kas		Rp 2.000.000,-	Rp 2.000.000,-

E. Pencatatan Transaksi Perusahaan Dagang dalam Jurnal Khusus

Jurnal khusus adalah jurnal yang digunakan untuk mencatat transaksi-transaksi sejenis. Jurnal khusus yang digunakan oleh perusahaan dagang ada 4

yaitu, jurnal pembelian, jurnal penjualan, jurnal penerimaan kas, dan jurnal pengeluaran kas.

1. Jurnal Pembelian

Jurnal pembelian adalah jurnal khusus yang dipergunakan untuk mencatat transaksi pembelian barang dagang yang dilakukan secara kredit, atau mencatat pembelian aktiva lain secara kredit.

Bentuk jurnal pembelian barang dagang secara kredit adalah sebagai berikut:

Tanggal		No. Faktur	Kreditur	Syarat Pembayaran	Ref	Jumlah
(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)

Keterangan:

- (a) : Diisi dengan tahun dan bulan transaksi
- (b) : Diisi dengan tanggal transaksi
- (c) : Diisi dengan nomor faktur
- (d) : Diisi dengan nama kreditur
- (e) : Diisi dengan syarat pembayaran yang telah disepakati bersama, missal: n/30
- (f) : Diisi dengan tanda centang (✓) setelah transaksi di-*posting* ke buku besar
- (g) : Diisi dengan jumlah uang yang tercantum di faktur

Bentuk jurnal pembelian yang digunakan untuk pembelian aktiva lain selain barang dagangan secara kredit adalah sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet			Kredit
				Pembelian	Perlengkapan Toko	Serba-Serbi	Utang Dagang
(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)

Keterangan:

- (a) : Diisi dengan tahun dan bulan transaksi
- (b) : Diisi dengan tanggal transaksi

- (c) : Diisi dengan nama uraian transaksi
- (d) : Diisi dengan tanda centang (✓) setelah transaksi di-*posting* ke buku besar
- (e) : Diisi dengan jumlah uang untuk pembelian barang dagang
- (f) : Diisi dengan jumlah uang untuk pembelian perlengkapan toko
- (g) : Diisi dengan pembelian barang serba-serbi
- (h) : Diisi dengan jumlah utang dagang kepada kreditur

2. Jurnal Penjualan

Jurnal penjualan adalah jurnal khusus yang dipergunakan untuk mencatat transaksi penjualan barang yang dilakukan secara kredit.

Bentuk jurnal penjualan adalah sebagai berikut:

Tanggal		No. Faktur	Debitur	Syarat Pembayaran	Ref	Jumlah
(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)

Keterangan:

- (a) : Diisi dengan tahun dan bulan transaksi
- (b) : Diisi dengan tanggal transaksi
- (c) : Diisi dengan nomor faktur
- (d) : Diisi dengan nama debitur (pihak yang membeli barang secara kredit)
- (e) : Diisi dengan syarat pembayaran yang telah disepakati bersama, misal: n/30
- (f) : Diisi dengan tanda centang (✓) setelah transaksi di-*posting* ke buku besar
- (g) : Diisi dengan jumlah uang yang tercantum di faktur

Bentuk lain jurnal penjualan adalah sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
				Piutang Dagang	Penjualan
(a)	(b)	(c)	(d)	(g)	(h)

Keterangan:

- (a) : Diisi dengan tahun dan bulan transaksi

- (b) : Diisi dengan tanggal transaksi
- (c) : Diisi dengan nama pembeli
- (d) : Diisi dengan tanda centang (✓) setelah transaksi di-*posting* ke buku besar
- (e) : Diisi dengan nilai piutang dagang
- (f) : Diisi dengan nilai dan penjualan barang dagang (secara kredit)

3. Jurnal Penerimaan Kas

Jurnal penerimaan kas adalah jurnal khusus yang dipergunakan untuk mencatat transaksi penerimaan kas.

Bentuk jurnal penerimaan kas adalah sebagai berikut:

Tgl		Ket	Ref	Debet			Kredit	
				Kas	Potongan Penjualan	Piutang	Penjualan	Serba-Serbi
(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)	(i)

Keterangan:

- (a) : Diisi dengan tahun dan bulan transaksi
- (b) : Diisi dengan tanggal transaksi
- (c) : Diisi dengan uraian transaksi
- (d) : Diisi dengan tanda centang (✓) setelah transaksi di-*posting* ke buku besar
- (e) : Diisi dengan nilai kas yang diterima
- (f) : Diisi dengan potongan penjualan yang diterima
- (g) : Diisi dengan nilai piutang yang diterima
- (h) : Diisi dengan nilai penjualan yang diterima
- (i) : Diisi dengan akun-akun yang tidak dapat ditampung pada kolom yang tersedia

4. Jurnal Pengeluaran Kas

Jurnal pengeluaran kas adalah jurnal khusus yang dipergunakan untuk mencatat transaksi pengeluaran kas.

Bentuk jurnal pengeluaran kas adalah sebagai berikut:

Tgl		Ket	Ref	Debet			Kredit	
				Utang Dagang	Pembelian	Serba-Serbi	Potongan Pembelian	Kas
(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)	(i)

Keterangan:

- (a) : Diisi dengan tahun dan bulan transaksi
- (b) : Diisi dengan tanggal transaksi
- (c) : Diisi dengan nomor bukti dan atau transaksi
- (d) : Diisi dengan tanda centang (√) setelah transaksi di-*posting* ke buku besar
- (e) : Diisi dengan nilai utang dagang yang dibayarkan
- (f) : Diisi dengan nilai pembelian yang dibayarkan
- (g) : Diisi dengan akun-akun yang tidak dapat ditampung pada kolom lainnya
- (h) : Diisi dengan nilai penjualan yang diterima
- (i) : Diisi dengan akun-akun yang tidak dapat ditampung pada kolom yang tersedia

LAMPIRAN 2

AHLI MATERI

1. Angket Ahli Materi
2. Hasil Validasi Ahli Materi
3. Rekapitulasi Perhitungan Angket

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi *Mindjet MindManager 9* Pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang Untuk Siswa Kelas X Akuntansi 1 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015.

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Dini Devi Aryani

Ahli Materi :

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager 9*. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi							
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD					
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas					
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan dirumuskan sesuai dengan indikator					
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi					
Aspek Pengorganisasian Materi							
6.	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan jelas					
7.	Penyampaian materi sistematis	Materi disampaikan secara sistematis					
8.	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik					
9.	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan bermanfaat					
10.	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap					
11.	Aktualisasi materi	Materi yang disampaikan aktual					
12.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMK kelas X, sehingga diterjemahkan dengan mudah					
13.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas					
Aspek Evaluasi/Latihan Soal							
14.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran					
15.	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan					

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
		telah benar dan sesuai dnegan kaidah yang ada					
16.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas					
17.	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas					
18.	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi					
19.	Variasi soal	Variasi soal					
20.	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai materi					
21.	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas					
Aspek Bahasa							
22.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi					
23.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi					
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran							
24.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa dapat belajar akuntansi secara mandiri					
25.	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa					
26.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa					

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentari/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicoba
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,

Ahli Materi

.....

NIP.

Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi *Mindjet MindManager 9* Pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang Untuk Siswa Kelas X Akuntansi 1 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015.

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Dini Devi Aryani

Ahli Materi : Adeng Pustkaningsih, Msi

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager 9*. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

Penilaian Kelayakan Aspek Materi			Skala Penilaian				
No.	Indikator	Deskripsi	5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi							
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD	✓				
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	✓				
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan dirumuskan sesuai dengan indikator	✓				
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi	✓				
Aspek Pengorganisasian Materi							
6.	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan jelas		✓			
7.	Penyampaian materi sistematis	Materi disampaikan secara sistematis		✓			
8.	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	✓				
9.	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan bermanfaat	✓				
10.	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap		✓			
11.	Aktualisasi materi	Materi yang disampaikan aktual	✓				
12.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMK kelas X, sehingga diterjemahkan dengan mudah		✓			
13.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas	✓				
Aspek Evaluasi/Latihan Soal							
14.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	✓				
15.	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan	✓				

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
		telah benar dan sesuai dnegan kaidah yang ada					
16.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	✓				
17.	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas	✓				
18.	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi	✓				
19.	Variasi soal	Variasi soal		✓			
20.	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
21.	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas	✓				
Aspek Bahasa							
22.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi	✓				
23.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	✓				
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran							
24.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa dapat belajar akuntansi secara mandiri	✓				
25.	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa	✓				
26.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa	✓				

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Perumusan peta materi	Dibuat peta yang sistematis

C. Komentar/Saran

✓ materi media menarik
 untuk belajar akuntansi
 Maclini

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. ☒ Layak untuk diujicoba
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, Maret 2015

Ahli Materi



Adang Puji Anggoro

NIP. 1975 0825 2009 2 001

Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran Menurut Ahli Materi

A. Kriteria Kualitas

Data penilaian yang telah diperoleh dianalisis dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel penilaian menurut Eko Putro Widoyoko

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$X > \bar{X}_i + 1,8S_{Bi}$	A	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8S_{Bi}$	B	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6S_{Bi}$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6S_{Bi}$	D	Kurang
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,8S_{Bi}$	E	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor maksimal = 5

Skor minimal = 1

X = jumlah skor yang diperoleh

Skor maksimal ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal = jumlah indikator x skor terendah

\bar{X}_i = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

S_{Bi} (Simpangan Baku Ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal – skor min ideal)

2. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke dalam Nilai dengan Lima Kategori menurut Sukarjdo

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X \geq 4,21$	A	Sangat Layak
4	$3,41 \leq X \leq 4,20$	B	Layak
3	$2,61 \leq X \leq 3,40$	C	Cukup
2	$2,60 \leq X \leq 1,81$	D	Kurang Layak
1	$X \leq 1,80$	E	Sangat Tidak Layak

B. Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran

1. Jumlah indikator = 26
2. Skor maksimal ideal = $(5 \times 26) = 130$
3. Skor minimal ideal = $(1 \times 26) = 26$
4. Menentukan nilai rata-rata ideal = $\bar{X}_i = \frac{1}{2}(130+26)$
= 78
5. Menentukan Simpangan Baku Ideal (S_{Bi})

$$S_{Bi} = \frac{1}{6}(130-26)$$

$$= 17,33$$

6. Menentukan Rentang Kualitas Media Pembelajaran

a. Sangat Baik

$$X > \bar{X}_i + 1,8SB_i$$

$$X > 78 + (1,8 \times 17,33)$$

$$X > 109,19$$

b. Baik

$$X > \bar{X}_i + 0,6SB_i$$

$$X > 78 + (0,6 \times 17,33)$$

$$X > 88,39$$

$$X \leq \bar{X}_i + 1,8SB_i$$

$$X \leq 78 + (1,8 \times 17,33)$$

$$X \leq 109,19$$

c. Cukup

$$X > \bar{X}_i - 0,6SB_i$$

$$X > 78 - (0,6 \times 17,33)$$

$$X > 67,60$$

$$X \leq \bar{X}_i + 0,6SB_i$$

$$X \leq 78 + (0,6 \times 17,33)$$

$$X \leq 88,39$$

d. Kurang

$$X > \bar{X}_i - 1,8SB_i$$

$$X > 78 - (1,8 \times 17,33)$$

$$X > 46,80$$

$$X > \bar{X}_i - 0,6SB_i$$

$$X > 78 - (0,6 \times 17,33)$$

$$X > 67,60$$

e. Sangat Kurang

$$X < \bar{X}_i - 1,8SB_i$$

$$X < 78 - (1,8 \times 17,33)$$

$$X < 46,80$$

7. Kualitas Media Pembelajaran

Berikut ini adalah tabel rentang penilaian yang diperoleh dari perhitungan di atas:

Rentang Skor	Kategori
$109,19 < X$	Sangat Baik
$88,39 < X \leq 109,19$	Baik
$67,60 < X \leq 88,39$	Cukup
$46,80 < X \leq 67,60$	Kurang
$X \leq 46,80$	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil penilaian akhir dari ahli materi diperoleh total nilai 123 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”

8. Pengkonversian menjadi nilai rata-rata kuantitatif

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\sum \text{rerata skor penilaian}}{\sum \text{indikator}} \\
 &= \frac{123}{26} \\
 &= 4,73
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan ini menyatakan bahwa kualitas media dari penilaian Ahli Materi berada pada kategori “Sangat Layak”.

LAMPIRAN 3

AHLI MEDIA

1. Angket Ahli Media
2. Hasil Validasi Ahli Media
3. Rekapitulasi Perhitungan Angket

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi *Mindjet MindManager 9* Pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang Untuk Siswa Kelas X Akuntansi 1 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015.

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Dini Devi Aryani

Ahli Media :

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager 9*. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Aspek Media

Penilaian Keefektifan Aspek Media			Skala Penilaian				
No.	Indikator	Deskripsi	5	4	3	2	1
			Aspek Bahasa				
1.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi					
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa					
3.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi					
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran							
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa					
5.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri					
6.	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa					
7.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa					
8.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari akuntansi					
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
9.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran					
10.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					
11.	Reusabilitas (dapat digunakan kembali)	Reusabilitas (media dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)					
12.	Maintable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	Maintable (media dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)					
Aspek Tampilan Visual							
13.	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	Warna tampilan yang digunakan sesuai					
14.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik					
15.	Kesesuaian pemilihan	Ukuran huruf yang digunakan					

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
	ukuran huruf	sesuai dengan desain					
16.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	<i>Background</i> yang digunakan sesuai dan menarik					
17.	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	Tampilan gambar yang digunakan menarik dan tidak mengganggu					
18.	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan					
19.	Kemenarikan desain	Desain menarik					

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicoba
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,

Ahli Media

.....

NIP.

Hasil Validasi oleh Ahli Media

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi *Mindjet MindManager 9* Pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang Untuk Siswa Kelas X Akuntansi 1 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015.

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Dini Devi Aryani

Ahli Media : **RIZQI ILYASA AGHNI, S.Pd. M.Pd.**

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager 9*. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Aspek Media

Penilaian Kemampuan Aspek Media			Skala Penilaian				
No.	Indikator	Deskripsi	5	4	3	2	1
Aspek Bahasa							
1.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi	✓				
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa	✓				
3.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	✓				
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran							
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa	✓				
5.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri	✓				
6.	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa	✓				
7.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa	✓				
8.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari akuntansi	✓				
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
9.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	✓				
10.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	✓				
11.	Reusabilitas (dapat digunakan kembali)	Reusabilitas (media dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)	✓				
12.	Maintable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	Maintable (media dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	✓				
Aspek Tampilan Visual							
13.	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	Warna tampilan yang digunakan sesuai	✓				
14.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik	✓				
15.	Kesesuaian pemilihan	Ukuran huruf yang digunakan					

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
	ukuran huruf	sesuai dengan desain		✓			
16.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	<i>Background</i> yang digunakan sesuai dan menarik		✓			
17.	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	Tampilan gambar yang digunakan menarik dan tidak mengganggu		✓			
18.	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan		✓			
19.	Kemenarikan desain	Desain menarik		✓			

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
		<i>semua kesalahan telah diperbaiki selama proses review dan konsultasi media.</i>

C. Komentar/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicoba

2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran

3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 10 Maret 2018

Ahli Media



RIZQI ILYASA AGNINI, S.Pd, M.Pd

NIP. -

Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran Menurut Ahli Media

A. Kriteria Kualitas

Data penilaian yang telah diperoleh dianalisis dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel penilaian menurut Eko Putro Widoyoko

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$X > \bar{X}_i + 1,8S_{Bi}$	A	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8S_{Bi}$	B	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6S_{Bi}$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6S_{Bi}$	D	Kurang
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,8S_{Bi}$	E	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor maksimal = 5

Skor minimal = 1

X = jumlah skor yang diperoleh

Skor maksimal ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal = jumlah indikator x skor terendah

\bar{X}_i = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

S_{Bi} (Simpangan Baku Ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal – skor min ideal)

2. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke dalam Nilai dengan Lima Kategori menurut Sukarjdo

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X \geq 4,21$	A	Sangat Layak
4	$3,41 \leq X \leq 4,20$	B	Layak
3	$2,61 \leq X \leq 3,40$	C	Cukup
2	$2,60 \leq X \leq 1,81$	D	Kurang Layak
1	$X \leq 1,80$	E	Sangat Tidak Layak

B. Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran

1. Jumlah indikator = 19
2. Skor maksimal ideal = $(5 \times 19) = 95$
3. Skor minimal ideal = $(1 \times 19) = 19$
4. Menentukan nilai rata-rata ideal = $\bar{X}_i = \frac{1}{2}(95+19)$
= 57
5. Menentukan Simpangan Baku Ideal (S_{Bi})

$$S_{Bi} = \frac{1}{6}(95-19)$$

$$= 12,67$$

6. Menentukan Rentang Kualitas Media Pembelajaran

a. Sangat Baik

$$X > \bar{X}_i + 1,8SB_i$$

$$X > 57 + (1,8 \times 12,67)$$

$$X > 79,8$$

b. Baik

$$X > \bar{X}_i + 0,6SB_i$$

$$X > 57 + (0,6 \times 12,67)$$

$$X > 64,6$$

$$X \leq \bar{X}_i + 1,8SB_i$$

$$X \leq 57 + (1,8 \times 12,67)$$

$$X \leq 79,8$$

c. Cukup

$$X > \bar{X}_i - 0,6SB_i$$

$$X > 57 - (0,6 \times 12,67)$$

$$X > 49,39$$

$$X \leq \bar{X}_i + 0,6SB_i$$

$$X \leq 57 + (0,6 \times 12,67)$$

$$X \leq 64,6$$

d. Kurang

$$X > \bar{X}_i - 1,8SB_i$$

$$X > 57 - (1,8 \times 12,67)$$

$$X > 34,19$$

$$X > \bar{X}_i - 0,6SB_i$$

$$X > 57 - (0,6 \times 12,67)$$

$$X > 49,39$$

e. Sangat Kurang

$$X < \bar{X}_i - 1,8SB_i$$

$$X < 57 - (1,8 \times 12,67)$$

$$X < 34,19$$

7. Kualitas Media Pembelajaran

Berikut ini adalah tabel rentang penilaian yang diperoleh dari perhitungan di atas:

Rentang Skor	Kategori
$79,8 < X$	Sangat Baik
$64,6 < X \leq 79,8$	Baik
$49,39 < X \leq 64,6$	Cukup
$39,19 < X \leq 49,39$	Kurang
$X \leq 49,39$	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil penilaian akhir dari ahli materi diperoleh rata-rata 78 sehingga masuk pada kategori penilaian “Baik”

8. Pengkonversian menjadi nilai rata-rata kuantitatif

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\sum \text{rata skor penilaian}}{\sum \text{indikator}} \\
 &= \frac{78}{19} \\
 &= 4,10
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan ini menyatakan bahwa kualitas media dari penilaian Ahli Materi berada pada kategori “Layak”.

LAMPIRAN 4

PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)

1. Angket Praktisi Pembelajaran Akuntansi
2. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran
Akuntansi
3. Rekapitulasi Perhitungan Angket

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR EVALUASI UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN (GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi *Mindjet MindManager 9* Pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang Untuk Siswa Kelas X Akuntansi 1 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015.

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Dini Devi Aryani

Nama Guru :

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku Praktisi Pembelajaran (Guru) Akuntansi terhadap kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager 9*. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi dan Media

Penilaian Materi dan Media							
No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi							
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD					
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas					
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dnegan indikator					
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi					
Aspek Pengorganisasian Materi							
6.	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas					
7.	Penyampaian materi sistematis	Materi disampaikan secara sistematis					
8.	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik					
9.	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap					
10.	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan actual					
11.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMK kelas X, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah					
12.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas					
Aspek Evaluasi/Latihan Soal							
13.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran					
14.	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada					
15.	Kejelasan petunjuk	Petunjuk pengerjaan soal					

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
	pengerjaan	disampaikan dengan jelas					
16.	Kejelasan rumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas					
17.	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi					
18.	Variasi soal	Variasi soal					
19.	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai materi					
20.	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas					
Aspek Bahasa							
21.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi					
22.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa					
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran							
23.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri					
24.	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa					
25.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa					
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
26.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran					
27.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	<i>Reusabilitas</i> (media dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)					
Aspek Tampilan Visual							
28.	Kemenarikan desain	Desain menarik					

B. Kebenaran Materi dan Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicoba
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,

Praktisi Pembelajaran (Guru)

.....
NIP.

Hasil Validasi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR EVALUASI UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN (GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi Mindjet MindManager 9 Pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang Untuk Siswa Kelas X Akuntansi 1 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015.

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Dini Devi Aryani

Nama Guru : Ratri Rahmawaty, S.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku Praktisi Pembelajaran (Guru) Akuntansi terhadap kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager 9*. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi dan Media

Penilaian Materi dan Tujuan Pembelajaran			Skala Penilaian				
No.	Indikator	Deskripsi					
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi							
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD	√				
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	√				
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dnegan indikator	√				
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi	√				
Aspek Pengorganisasian Materi							
6.	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas	√				
7.	Penyampaian materi sistematis	Materi disampaikan secara sistematis	√				
8.	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	√				
9.	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap	√				
10.	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan actual	√				
11.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMK kelas X, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah	√				
12.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas	√				
Aspek Evaluasi/Latihan Soal							
13.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	√				
14.	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada	√				
15.	Kejelasan petunjuk	Petunjuk pengerjaan soal	√				

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
	pengerjaan	disampaikan dengan jelas					
16.	Kejelasan rumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas	✓				
17.	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi	✓				
18.	Variasi soal	Variasi soal	✓				
19.	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	✓				
20.	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas	✓				
Aspek Bahasa							
21.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi	✓				
22.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa	✓				
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran							
23.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri	✓				
24.	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa	✓				
25.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa	✓				
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
26.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	✓				
27.	Reusabilitas (dapat digunakan kembali)	Reusabilitas (media dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)	✓				
Aspek Tampilan Visual							
28.	Kemenarikan desain	Desain menarik	✓				

B. Kebenaran Materi dan Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

Media pembelajaran Akuntansi dgn Aplikasi Mindjet Mind Manager s mudah & bisa membantu siswa dalam belajar akuntansi dan mempermudah siswa untuk memahami kompetensi tersebut.

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

- ④ Layak untuk diujicoba
5. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,11.....Maret.....2015

Praktisi Pembelajaran (Guru)



.....Ratri Rahmawaty.....S.Pd

NIP.

Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran Menurut Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

A. Kriteria Kualitas

Data penilaian yang telah diperoleh dianalisis dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel penilaian menurut Eko Putro Widoyoko

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$X > \bar{X}_i + 1,8S_{Bi}$	A	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8S_{Bi}$	B	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6S_{Bi}$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6S_{Bi}$	D	Kurang
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,8S_{Bi}$	E	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor maksimal = 5

Skor minimal = 1

X = jumlah skor yang diperoleh

Skor maksimal ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal = jumlah indikator x skor terendah

\bar{X}_i = $\frac{1}{2}(\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$

S_{Bi} (Simpangan Baku Ideal) = $\frac{1}{6}(\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$

3. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke dalam Nilai dengan Lima Kategori menurut Sukarjdo

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X \geq 4,21$	A	Sangat Layak
4	$3,41 \leq X \leq 4,20$	B	Layak
3	$2,61 \leq X \leq 3,40$	C	Cukup
2	$2,60 \leq X \leq 1,81$	D	Kurang Layak
1	$X \leq 1,80$	E	Sangat Tidak Layak

B. Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran

1. Jumlah indikator = 28

2. Skor maksimal ideal = $(5 \times 28) = 140$

3. Skor minimal ideal = $(1 \times 28) = 28$

4. Menentukan nilai rata-rata ideal = $\bar{X}_i = \frac{1}{2}(140+28)$
= 84

5. Menentukan Simpangan Baku Ideal (S_{Bi})

$$S_{Bi} = \frac{1}{6}(140-28)$$

$$= 18,66$$

6. Menentukan Rentang Kualitas Media Pembelajaran

a. Sangat Baik

$$X > \bar{X}_i + 1,8SB_i$$

$$X > 84 + (1,8 \times 18,66)$$

$$X > 117,58$$

b. Baik

$$X > \bar{X}_i + 0,6SB_i$$

$$X > 84 + (0,6 \times 18,66)$$

$$X > 95,19$$

$$X \leq \bar{X}_i + 1,8SB_i$$

$$X \leq 84 + (1,8 \times 18,66)$$

$$X \leq 117,58$$

c. Cukup

$$X > \bar{X}_i - 0,6SB_i$$

$$X > 84 - (0,6 \times 18,66)$$

$$X > 72,80$$

$$X \leq \bar{X}_i + 0,6SB_i$$

$$X \leq 84 + (0,6 \times 18,66)$$

$$X \leq 95,19$$

d. Kurang

$$X > \bar{X}_i - 1,8SB_i$$

$$X > 84 - (1,8 \times 18,66)$$

$$X > 50,41$$

$$X > \bar{X}_i - 0,6SB_i$$

$$X > 84 - (0,6 \times 18,66)$$

$$X > 72,80$$

e. Sangat Kurang

$$X < \bar{X}_i - 1,8SB_i$$

$$X < 84 - (1,8 \times 18,66)$$

$$X < 50,41$$

7. Kualitas Media Pembelajaran

Berikut ini adalah tabel rentang penilaian yang diperoleh dari perhitungan di atas:

Rentang Skor	Kategori
$117,58 < X$	Sangat Baik
$95,19 < X \leq 117,58$	Baik
$72,80 < X \leq 95,19$	Cukup
$50,41 < X \leq 72,80$	Kurang
$X \leq 50,41$	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil penilaian akhir dari ahli materi diperoleh rata-rata 114 sehingga masuk pada kategori penilaian “Baik”

8. Pengkonversian menjadi nilai rata-rata kuantitatif

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\sum \text{rata skor penilaian}}{\sum \text{indikator}} \\
 &= \frac{114}{28} \\
 &= 4,07
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan ini menyatakan bahwa kualitas media dari penilaian Ahli Materi berada pada kategori “Layak”.

LAMPIRAN 5

UJI COBA

1. Angket Siswa
2. Daftar Hadir Siswa
3. Data Hasil Uji Coba
4. Rekapitulasi Angket Uji Coba

LEMBAR PENDAPAT MEDIA OLEH SISWA

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk:

1. Bacalah angket dengan cermat!
2. Pilihlah jawaban dan alasan sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya!
3. Angket ini hanya digunakan sebagai data penelitian, tidak akan berpengaruh terhadap nilai pelajaran Anda, melainkan hanya untuk penelitian.

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberikan tanda *checklist* (✓) dan berikan alasan secara singkat!

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini dikemas dengan menarik?

☐ Ya ☐ Tidak

Alasan : _____

2. Apakah contoh soal dalam media ini jelas?

☐ Ya ☐ Tidak

Alasan : _____

3. Apakah petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas?

☐ Ya ☐ Tidak

Alasan : _____

4. Apakah media ini mendorong rasa ingin tahu Anda?

☐ Ya ☐ Tidak

Alasan : _____

5. Apakah media ini menambah pemahaman Anda tentang akuntansi?

☐ Ya ☐ Tidak

Alasan : _____

6. Apakah media ini menambah motivasi belajar akuntansi Anda?

☐ Ya ☐ Tidak

Alasan : _____

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,

Siswa,


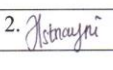


.....

Daftar Hadir Uji Coba Perorangan

DAFTAR HADIR UJI COBA PERORANGAN

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DENGAN
MENGUNAKAN APLIKASI MINDJET MINDMANAGER 9 PADA
KOMPETENSI DASAR PENCATATAN TRANSAKSI
AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG UNTUK SISWA
KELAS X AKUNTANSI 1 DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2014/2015”

Hari/Tanggal : Senin, 16 Maret 2015
Waktu : 14.00 - 15.00 WIB

No.	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1.	FIFI ALVIANA		1. 	
2.	NUR ISTNAYNI			2. 
3.	OVI SAFITRI		3. 	
4.	VIKA APRI ASTUTI			4. 

Mengetahui,
Guru Akuntansi



Endah Puspita Asri, S.Pd.

Peneliti,



Dini Dewi Aryani

Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR UJI COBA KELOMPOK KECIL

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DENGAN
MENGUNAKAN APLIKASI *MINDJET MINDMANAGER 9* PADA
KOMPETENSI DASAR PENCATATAN TRANSAKSI
AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG UNTUK SISWA
KELAS X AKUNTANSI 1 DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2014/2015”

Hari/Tanggal : Selasa, 17 Maret 2015

Waktu : 14.00 - 15.00 WIB

No.	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1.	ANANDAYU LINTANG N.		1.	
2.	BA'DIYATUL MUSRIFA			2.
3.	CANDRA SETYAWATI		3.	
4.	DANIS DWI C.			4.
5.	INTAN ELYSIDA		5.	
6.	M. AZI ZAKARIA			6.
7.	NOVITA ISMI EKASARI		7.	
8.	RAHMAWATI			8.
9.	ROSDEWANTY MAYANGSARI		9.	
10.	SAFITRI			10.

Mengetahui,
Guru Akuntansi

Endah Puspita Asri, S.Pd.

Peneliti,

Dini Deyi Aryani





Daftar Uji Coba Lapangan








DAFTAR HADIR UJI COBA LAPANGAN

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DENGAN
MENGUNAKAN APLIKASI MINDJET MINDMANAGER 9 PADA
KOMPETENSI DASAR PENCATATAN TRANSAKSI
AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG UNTUK SISWA
KELAS X AKUNTANSI 1 DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2014/2015”**

Hari/Tanggal : Kamis, 19 Maret 2015

Waktu : 10.15 - 11.45 WIB

No.	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1.	ANGGUN RISTANTI		1. 	
2.	ANISSA PUSPITA DEWI			2. 
3.	ARDELA RISTA P.		3. 	
4.	ARFIANI			4.
5.	AZIS SAPUTRO AJI		5. 	
6.	DAHNIAR ARDELIA R.			6. 
7.	DANANG ADRIANTO		7. 	
8.	DESY YUNITA			8. 
9.	DEVITA WINDIYARTI P.		9. 	
10.	DIAH ELLY PUSPASARI			10. 
11.	EVI KOSWANTI		11. 	
12.	FRIDA KUSUMAWATI			12. —
13.	IMANING-NOVIANTI		13. —	
14.	LAYNI KHASANAH			14. 
15.	NUR IFAN WURIASANI		15. —	
16.	NUR ROHMAH			16. 

17.	NUR'AINI YULI ASTUTI		17.		
18.	SAWITRI RISKIAWATI				18. 
19.	SUPRIHATIN		19.		
20.	TIWIK YULIANA				20. 
21.	TRIA CAHYANA PUTRI		21.		
22.	YOSUA GILBERT S.				22. 
23.	INDAH DYASTANI R.		23.	—	
24.	SRI RAHAYU				24. 

Mengetahui,
Guru Akuntansi



Ratri Rahmawaty, S.Pd.

Peneliti,

Dini Devi Aryani

Data Hasil Uji Coba

No.	Indikator	Persentase Jawaban YA		
		Uji Coba Perorangan	Uji Coba Kelompok Kecil	Uji Coba Lapangan
1.	Kemenarikan penyampaian materi	100%	100%	100%
2.	Kejelasan contoh yang diberikan	75%	80%	94,73%
3.	Kejelasan rumusan soal	100%	90%	100%
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	100%	90%	100%
5.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	100%	100%	89,47%
6.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	100%	100%	89,47%

Rekapitulasi Angket Uji Coba Perorangan

No.	Nama	No. Soal	Jawaban	Alasan
1.	Fifi Alviana	1	Ya	Bersemangat dan tidak banyak menulis
		2	Ya	Soalnya pendek dan mudah dipahami
		3	Ya	Ringkas dan jelas
		4	Ya	Menarik
		5	Ya	Bertambah banyak ilmunya
		6	Ya	Menumbuhkan rasa ingin tahu
2.	Nur Istnayni	1	Ya	Banyak warna dan gambar
		2	Tidak	-
		3	Ya	Jelas
		4	Ya	Banyak hal yang menarik
		5	Ya	Banyak penjelasannya
		6	Ya	Akuntansi tidak membosankan seperti yang difikirkan
3.	Ovi Safitri	1	Ya	Bentuk lebih simple
		2	Ya	Jelas
		3	Ya	Diberi penjelasan
		4	Ya	Tertarik untuk mengerjakan
		5	Ya	Wawasan lebih luas
		6	Ya	Iya
4.	Vika Apri Astuti	1	Ya	Unik dan menarik
		2	Ya	Mudah memahaminya
		3	Ya	Dijelaskan secara urut
		4	Ya	Keterkaitan didalam media membuat rasa ingin tahu
		5	Ya	Membuat yang tidak tahu menjadi tahu
		6	Ya	Dibuat semenarik mungkin

Rekapitulasi Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Nama	No. Soal	Jawaban	Alasan
1.	Anandayu Lintang	1	Ya	Media yang berbeda
		2	Ya	Banyak gambar
		3	Ya	-
		4	Ya	Belum pernah diberikan
		5	Ya	-
		6	Ya	-
2.	Ba'diyatul Musrifa	1	Ya	Banyak warna dan enak dilihat
		2	Ya	Materi yang dijelaskan sudah ada
		3	Ya	-
		4	Ya	Menarik untuk dilihat
		5	Ya	Lebih jelas penyampaian
		6	Ya	-
3.	Candra Setyawati	1	Ya	Banyak warna dan gambar
		2	Ya	-
		3	Ya	Ada langkah-langkahnya
		4	Ya	Menarik untuk dipelajari
		5	Ya	-
		6	Ya	-
4.	Danis Dwi. C.	1	Ya	Banyak warna, kreatif,
		2	Ya	Soal tidak merumitkan pembaca
		3	Ya	-
		4	Ya	-
		5	Ya	Penjelasan sangat baik
		6	Ya	-
5.	Intan Elysida	1	Ya	Menarik
		2	Tidak	Penyampaian jelas
		3	Ya	-
		4	Ya	-
		5	Tidak	-
		6	Tidak	-
6.	M. Azi Zakaria	1	Ya	Penyampaian bagus dan baik
		2	Ya	-
		3	Ya	Jelas banget
		4	Ya	Ingin mengetahui karna kepo
		5	Ya	-
		6	Ya	-
7.	Novita Ismi E.	1	Ya	-
		2	Ya	-
		3	Ya	Siswa dapat memahami dengan

No.	Nama	No. Soal	Jawaban	Alasan
				cepat
		4	Ya	Karna bisa mencari tahu secara mandiri
		5	Ya	Tidak terlalu cepat menjelaskannya
		6	Ya	Dapat motivasi lebih dari media ini
8.	Rahmawati	1	Ya	Banyak warna dan gambar
		2	Ya	-
		3	Ya	-
		4	Ya	-
		5	Ya	Lebih ringkas
		6	Ya	Menarik
9.	Rosdewanty M.	1	Ya	Tampilan media memuat materi yang komplete
		2	Ya	Masih bingung
		3	Ya	Memikat untuk melihat dan mengerjakannya
		4	Ya	Penyampainnya menarik
		5	Ya	Penyampaianya menarik perhatian
		6	Ya	Memikat dan menarik
10.	Safitri	1	Ya	Menarik dan tidak membosankan
		2	Ya	Jelas dan mudah dimengerti
		3	Ya	Mudah dimengerti
		4	Ya	-
		5	Ya	Menambah wawasan
		6	Ya	Terdorong

Rekapitulasi Angket Uji Coba Lapangan

No.	Nama	No. Soal	Jawaban	Alasan
1.	Anggun Ristanti	1	Ya	Belum ada media yang seperti ini sebelumnya
		2	Ya	Jelas sekali
		3	Ya	Petunjuk mudak dimengerti
		4	Ya	Merasa senang dan tertarik
		5	Ya	Pemahaman menjadi lebih jelas
		6	Ya	Fitur-fitur yang mendukung sangat unik
2.	Annisa Puspita Dewi	1	Ya	Memudahkan siswa
		2	Ya	Dapat dimengerti dan dipahami
		3	Ya	Dapat memahami soal tersebut
		4	Ya	Membuat penasaran
		5	Ya	Ingin mengetahui lebih banyak tentang akuntansi
		6	Ya	Ingin pembelajaran yang lebih unik lagi
3.	Ardela Rista P.	1	Ya	Lebih menarik
		2	Ya	Mudah dipahami
		3	Ya	Sederhana
		4	Ya	Berbeda dengan yang lain
		5	Ya	-
		6	Ya	-
4.	Aziz Saputro Aji	1	Ya	Mudah dipahami
		2	Ya	Menggunakan teknologi komputer
		3	Ya	-
		4	Ya	Ingin mengetahui cara penggunaannya
		5	Ya	Memudahkan mengerjakan akuntansi
		6	Ya	Mudah dipahami
5.	Dahniar Ardelia R.	1	Ya	Baru, berbeda, dan unik
		2	Tidak	Terdapat bagian yang membingungkan
		3	Ya	Mudah dipahami
		4	Ya	Menarik
		5	Tidak	Biasa saja
		6	Tidak	Biasa saja
6.	Danang Adrianto	1	Ya	Berbeda dari yang lain
		2	Ya	Mudah untuk dimengerti
		3	Ya	Mudah untuk dipahami

No.	Nama	No. Soal	Jawaban	Alasan
		4	Ya	Media dikemas dengan menarik
		5	Ya	-
		6	Ya	-
7.	Desy Yunita	1	Ya	Materi dalam media ini bagus dan jelas
		2	Ya	Jelas
		3	Ya	Pelan-pelan sehingga semua mengerti
		4	Ya	Media ini menarik
		5	Ya	Mendorong rasa ingin tahu
		6	Ya	Menambah pemahaman
8.	Devita Windiyarti P.	1	Ya	Materinya sangat bagus
		2	Ya	Dikemas dengan menarik
		3	Ya	Penjelasannya pelan-pelan
		4	Ya	Media ini tergolong baru
		5	Ya	Menambah pengetahuan
		6	Ya	Memotivasi agar lebih mengetahui akuntansi
9.	Diah Elly Puspasari	1	Ya	Lebih jelas
		2	Ya	Rapi, bagus, jelas
		3	Ya	Tulisan jelas
		4	Ya	Lebih cepat
		5	Ya	Terlihat lebih mudah
		6	Ya	Terlihat mudah
10.	Evi Koswanti	1	Ya	Memudahkan siswa
		2	Ya	Dapat dipahami
		3	Ya	Dapat mudah dimengerti
		4	Ya	-
		5	Ya	Lebih memahami tentang materi akuntansi
		6	Ya	Media ini lebih tepat
11.	Layni Khasanah	1	Ya	Lebih luas
		2	Ya	-
		3	Ya	-
		4	Ya	Cukup menarik
		5	Ya	Lebih efisien
		6	Ya	Menarik
12.	Nur Rohmah	1	Ya	Dikemas dengan warna dan tulisan yang mudah dipahami
		2	Ya	Menggunakan gambar dan warna
		3	Ya	Bahasa mudah dipahami
		4	Ya	Membuat penasaran

No.	Nama	No. Soal	Jawaban	Alasan
		5	Ya	Penjelasan mudah dipahami
		6	Ya	Jelas dalam penyampaian materi
13.	Nur'aini Yuli Astuti	1	Ya	Lebih seru
		2	Ya	Ada semua rangkuman
		3	Ya	Lebih jelas
		4	Ya	Ingin mengetahui sekaligus mengerjakan
		5	Ya	Lebih asik
		6	Ya	Ingin tahu
14.	Sawitri Risalawati	1	Ya	Media membuat orang jadi tertarik
		2	Ya	Sudah tersedia dan sangat jelas
		3	Ya	Semua informasi terangkum sangat jelas
		4	Ya	Membuat tertarik
		5	Ya	Membuat tertantang untuk memahami
		6	Ya	Lebih semangat dalam belajar
15.	Sri Rahayu	1	Ya	Gambar dan per panduan warna cocok
		2	Ya	Rinci/detail
		3	Ya	Urut dan jelas
		4	Ya	Menarik
		5	Ya	Menambah pengetahuan baru yang belum diketahui
		6	Ya	Lebih giat belajarnya
16.	Suprihatin	1	Ya	Mediannya bagus
		2	Ya	Contoh soal jelas
		3	Ya	-
		4	Ya	Mudah dimengerti
		5	Ya	Mendorong rasa ingin tahu
		6	Ya	Pembelajarannya baru, beda dengan biasanya
17.	Tiwik Yuliana	1	Ya	Tidak bosan
		2	Ya	Mudah dipahami
		3	Ya	Sederhana
		4	Ya	Berbeda
		5	Ya	-
		6	Ya	Menarik
18.	Tria Cahyana P.	1	Ya	-
		2	Ya	-
		3	Ya	Sangat jelas

No.	Nama	No. Soal	Jawaban	Alasan
		4	Ya	Ingin memahami media ini
		5	Tidak	-
		6	Tidak	-
19.	Yosua Gilbert S.	1	Ya	Mudah dipahami
		2	Ya	-
		3	Ya	Mudah dimengerti
		4	Ya	Berbeda dengan yang lain
		5	Ya	Dibantu dengan media yang bagus
		6	Ya	-

LAMPIRAN 6




1. Daftar Validator
2. Perizinan
3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan
Penelitian
4. Dokumentasi

Daftar Validator

Media Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi *Mindjet MindManager 9*

No.	Nama/Pekerjaan	Keterangan
1.	Adeng Pustikaningsih, M.Si./ Dosen Pendidikan Akuntansi	Ahli Materi
2.	Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd./ Dosen Pendidikan Akuntansi	Ahli Media
3.	Ratri Rahmaty, S.Pd./ Guru Akuntansi SMK	Praktisi Pembelajaran

Perizinan

 DINAS PERIZINAN Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515866, 562682 Fax (0274) 555241 E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id	
SURAT IZIN	
NOMOR : 070/0777 1429/34	
Membaca Surat	Dari : Wakil Dekan Fak. Ekonomi - UNY Nomor : 0450/UN34.18/LT/2014 Tanggal : 4 Maret 2015
Mengingat	1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta 2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah, 3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta; 4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta; 5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
Dijinkan Kepada	Nama : DINI DEVI ARYANI No. Mhs/ NIM : 11403141007 Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ekonomi - UNY Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta Penanggungjawab : Abdulah Taman, SE. Akt., M.Si Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DENGAN APLIKASI MINDJET MINDMANAGER 9 PADA KOMPETENSI DASAR PENCATATAN TRANSAKSI AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG UNTUK SISWA KELAS X AKUNTANSI 1 DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015
Lokasi/Responden	Kota Yogyakarta
Waktu	4 Maret 2015 s/d 4 Juni 2015
Lampiran	Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan	1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta) 2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat 3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah 4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya	
Tanda Tangan Pemegang Izin  DINI DEVI ARYANI	Dikeluarkan di : Yogyakarta Pada Tanggal : 4-3-2015 An. Kepala Dinas Perizinan Sekretaris  Drs. HARDONO NIP. 195804101985031013
Tembusan Kepada : Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)	

Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



YAYASAN PEMBINA PENDIDIKAN KOPERASI YOGYAKARTA
 SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK KOPERASI YOGYAKARTA
 KELOMPOK BISNIS MANAJEMEN, PARIWISATA DAN SENI
 TERAKREDITASI "A" No.:21.01/BAP-SM/TU/XII/2013, Tanggal 21-12-2013
 Alamat : Jl. Kapas I No. 5 Yogyakarta 55166. Telp. (0274) 589651 Fax. (0274). 551858
 Website : www.smk-koperasi.com Email : smkkoperasi.yogyakarta@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 296/I.13.5/SMK.KO/S.5/2015

Yang bertanda tangan diawah ini :

Nama : Drs. Bambang Priyatmoko
 NIP : 19570427 198602 1 002
 Pangkat/Gol : Pembina , IV/a
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SMK Koperasi Yogyakarta

Menerangkan bahwa :

Nama : DINI DEVI ARYANI
 NIM : 11403241007
 Universitas : Fakultas Ekonomi
 Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SMK Koperasi Yogyakarta pada tanggal 16 s.d. 19 Maret 2015 dengan judul penelitian " Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi Mindjet Mind Manager 9 pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang untuk siswa kelas X Akuntansi Tahun Pelajaran 2014 – 2015 " dengan hasil baik.

Demikian surat keterangan ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta , 24 Maret 2015

Kepala Sekolah



Drs. Bambang Priyatmoko

NIP. 19570427 198602 1 002

Dokumentasi



Siswa belajar dengan menggunakan media pembelajaran akuntansi dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9*



Siswa belajar secara mandiri dengan menggunakan media



Peneliti sedang menjelaskan petunjuk pengoperasian media



Media yang diberikan kepada siswa dalam bentuk CD